HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK • A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEOJÁTÉK-MAGAZINJA

Ára: 1990 Ft

11. SZÁM

Hivatalos Magyar

PlayStation® Magazin



ÚJ ROVAT INDUL ÚTJÁRA:

PLAYSTATION2 FELDERÍTÉS!

WIPEOUT X • MUNCH'S ODDYSEE
UNREAL TOURNAMENT
F1 2000 • ÉS MÁSOK!

EXKLUZÍV VILÁGPREMIER!

TONY HAWK's PRO SKATER 2

NAMOST MENŐ A DESZKÁS VAGY BUKÁS?
EBBŐL A CIKKBŐL MINDEN KIDERÜL!

HOGY KEDVET KAPJ:

RESIDENT EVIL: SURVIVOR
JEDI POWER BATTLES
MUPPET RACEMANIA
STREET SKATER 2
BISHI BASHI SPECIAL
DIE HARD TRILOGY 2
VICTORY BOXING 3
F1 2000
Q*BERT
GHOUL PANIC
HYDRO THUNDER
SAGA FRONTIER 2
WORLD CHAMP SNOOKER
ÉS ÍGY TOVÁBB!

KÉSZÜLJ FEL A STARTHOZ

Nyomás a pályára a TOCA csapat új Touring Cars programjával!

HÁROM KIRÁLYOK

A Square új mesterhármasa górcső alatt
PLUSZ! A Legfrissebb Final Fantasy IX hírek!

A CSONTVÁZLOVAG ÚJRA KÖZTÜNK – HELLO SIR DAN!

MEDIEVIL 2 – mindenki legnagyobb örömére!

STAR TREK ▪ SYDNEY 2000 ▪ BOND MÁR MEGINT VISSZATÉR
A THUNDERBIRDS FŐNÖK VÉLEMÉNYE ▪ BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
X-MEN: MUTANT ACADEMY ▪ TENCHU 2 ▪ MÉDIAINTERJÚ ÉS LEVELEZÉS

Előszó



Kétségtelen, hogy e havi számunk tartalma leginkább a sportjátékok kedvelői körében fog tetszést aratni. Valahogy úgy jött ki a lépés, hogy gördeszka, görkori, boksz, snooker és gokart is bekerült a tartalomba, a már megszokott autóversenyeken kívül, amit jelen esetben a *World Touring Cars* reprezentál. Mindjárt a borítón egy olyan dinamikus, végtelen sok gyakorlást igénylő, kifinomult és az átlagember számára nyilván érthetetlen nevű gyakorlatot láthatunk, hogy a karosszékhez szokott többség elfárad bele.

Újdonság a tartalomban a PlayStation2 játékokkal foglalkozó néhány oldalas előzetes, amely ezután rendszeresen jelentkezik majd. Igaz ugyan, hogy Európában eddig még hivatalosan nem jelent meg a PS2, és nincs is forgalomban a PAL verzió, de elvétve, egy-két nagyon éber és hobbijáért minden áldozatra kész fanatikus már nyilván itthon is beszerzett magának a csúcstechnika eme remekéből. Valószínű, hogy a játékelőzetesek mindenkinek érdekesek lesznek, hisznek nem árt megismerkednünk a várhatóan ősszel nálunk is bemutatásra kerülő termékekkel, hogy aztán majd magabiztosan, válogatás nélkül vehessünk meg mindent...

Szintén érdekesnek ígérkezik bepillantanunk a Square terveibe, hiszen a nagysikerű *Final Fantasy* sorozaton kívül is tartogatnak számunkra meglepetéseket. Például, hogy nyitnak Európa felé, és több, Japánban már ismert játékukat fordítják le magyar nyelv – helyett angolra. Ami azért még mindig közelebb áll hozzánk, mint a kibogozhatatlan írásjeleik. A Square mindenesetre beindul, és ennek csak jó vége lehet.

A demo CD-n kiemelkedő helyen szerepel – legalábbis számomra – a szegény lovag, Sir Daniel kalandjai a *Medievil 2-ben.* Csontos barátunk ezúttal egy kimondottan hangulatos, gördülékeny és játszható második részel tért vissza, a kissé későbbi, Viktoriánus Londonba. Úgy is mondhatnám, a második részt egy világ választja el az előzőtől. A történet meglepő módon egy gonosz varázsló körül forog, aki az életre keltett zombik segítségével világuralomra tör... Nem lehet abbahagyni!

Jancsina Attila – főszerkesztő

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Társszerkesztő: Mark Donald
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Műszaki vezető: Nicky McClure
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock és Nick Moyle
Formatervező: Liv Kvello
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Produkciós asszisztens: Andrea Toal

Fotó: Martin Burton, Katharine Lane-Sims

Munkatársak: Jes Bickham, Steve Owen, Aaron Taylor, Alex Cooke, Andy Lowe, Paul Rose, Jonathan Davies, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Matthew Pierce, Steve Merrett, Simon Middleweek, James Blackwell

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő: Jancsina Attila
Főszerkesztő-helyettes: Horváth Henrik
Grafikai munkálatok: Papp Levente, Sebeszta Péter
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Fülöp Judit, Szedleczky Csaba, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Tóth Péter

PR-kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Magyar változat fotók: Lethenyei László

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Marketing és média kapcsolatok:
T.O.F. Productions Média Ügynökség
E-mail: tof@externet.hu

Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó

PSM EXKLUZÍV!



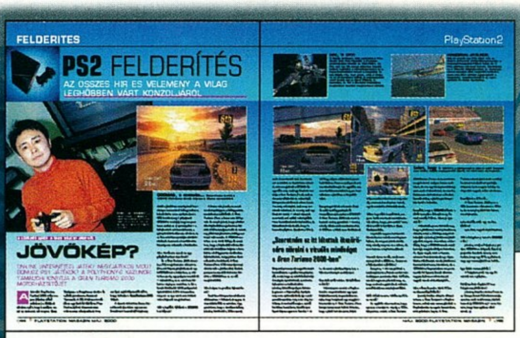
CÍMLAPSZTORIK

A SZÁM TELJES TARTALMÁHOZ LAPOZZ MÁ MOST

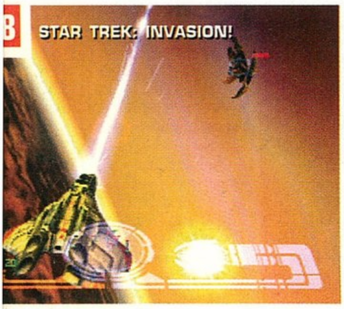
PlayStation Magazin TARTALOM

11. SZÁM
MÁJUS 2000





TERVEZET



8 STAR TREK: INVASION!

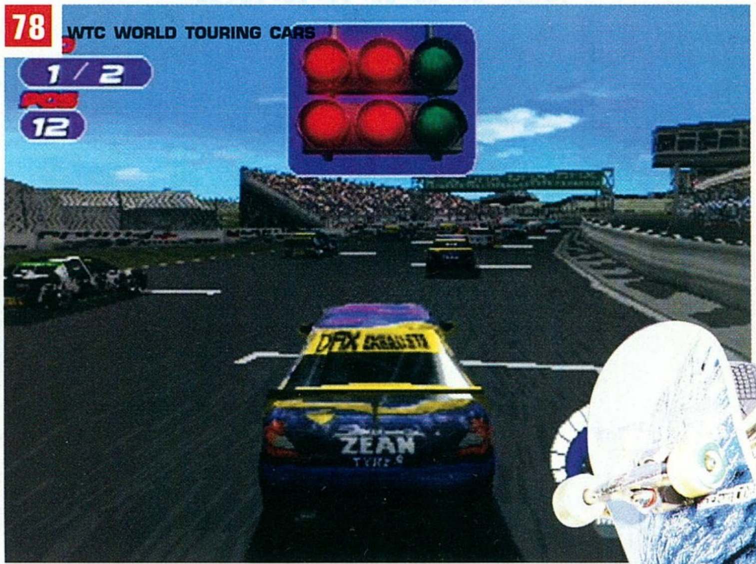


20 CHASE THE EXPRESS

ELŐZETESEK



82 TEST DRIVE 6



78 WTC WORLD TOURING CARS



81 EURO 2000

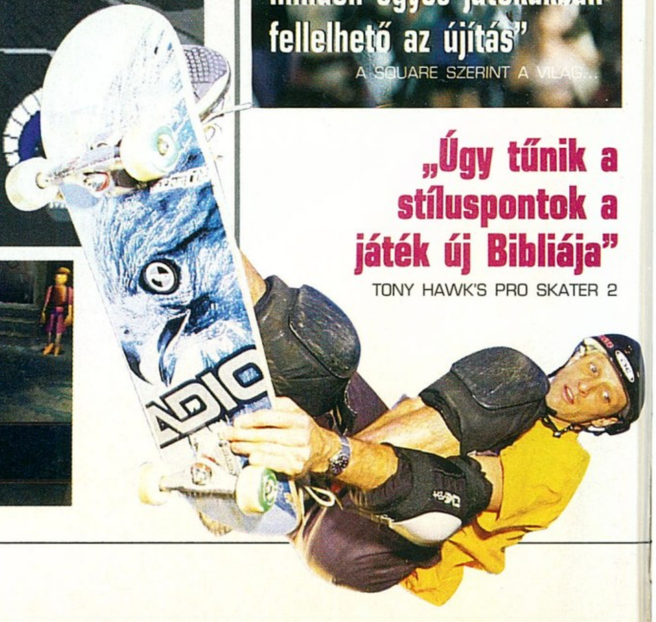


84 ALUNDRA 2

SZÍNES

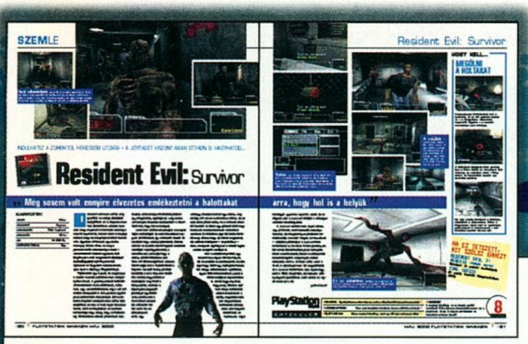


„Valamilyen formában minden egyes játékukban fellelhető az újítás"
A SQUARE SZERINT A VILÁG...



„Úgy tűnik a stíluspontok a játék új Bibliája"
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tény: A hivatalos UK *PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg.
A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható.
Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.



050 oldal

Resident Evil: Survivor

A *Resident Evil G-Connal*: a Capcom újra felfedezte a fénypisztolyos műfajt

FIZESS ELŐ!
Takaríts meg akár 33%-ot!
LAPOZZ a 77. oldalra



SZEMLE



RENDSZERES

CD-melléklet

Csak lökd be a digitális frizbit a konzolodba, és máris élvezheted a legjobb PlayStation játékokat

UEFA CHAMPIONS LEAGUE — játszható
A bajnok Manchester United mérkőzik a Chealsea-vel egy egy- vagy kétjátékos meccs keretein belül

EVERYBODY'S GOLF 2 — játszható
Szórakozz jól a Balata Country CLub pályáján akár három cimboráddal. Ja, és persze ott lesz még Mel is

MEDIEVIL 2 — játszható
Barangold be az első szint múzeumát Sir Dan Fortesque szerepében, aki előzőleg az említett létesítmény egyik kiállítási tárgya volt...

URBAN CHAOS — játszható
Bandák terrorizálják a várost, és a te munkád az, hogy megfékezd őket – a teljes első pálya végigjátszható

WWF SMACK DOWN! — játszható
Válassz ki egyed a négy nagydarab, izzadt ember közül, és vidd őket a ringbe egy egyjátékos küzdelem erejéig

WTC WORLD TOURING CARS — videó
Itt az esélyed, hogy néző lehess az idei különösen színvonalas *World Tuoring Cars* bajnokságon

COLIN MCRAE RALLY 2.0 — videó
Csak nézd meg, mit tartogat számodra a Codemasters, ha később elég bátor leszel ahhoz, hogy a volán mögé ülj

MUPPET RACEMANIA — videó
Malacok, békák, madarak, és egyéb rokonaik versenyeznek egymással a néző nagy örömére

SPIDER-MAN — videó
A hálószövő bármit meg tud tenni, amit egy pók, és kérésedre meg is teszi

STAR IXIOM — videó
Dőlj hátra, és élvezd életed eddigi legjobb repülését ezzel az automata pilótára kapcsolt, kőkeményen felfegyverzett vadászgéppel

MOST LAPOZZ A 91. OLDALRA!



EGY ÓVATOS PILLANTÁST VETÜNK A JÖVŐ SLÁGEREIRE...

PS2 LÁZ

980 ezer PS2-t adtak el az első hétvégén
A konzolokra jutó eladott játékok aránya 3:1
A Sony havi másfélmillió PS2 gyártására készül
A japán DVD film eladások megduplázódtak

Alig jelent meg, a PS2 már el is tűnt a boltok polcairól. A *PSM* riportját a helyszíni tumultusról ősszel valószínűleg megismételhetjük.

Akarsz egy PlayStation2-t? Talán azt hiszed, szeptemberben csak annyit kell majd tenned, hogy besétálsz egy boltba fáradságos munkával megkeresett pénzeddel, és ráteszed a mancsod új konzolodra? Nos, talán jól sejted, de ha esetleg megismétlődik az a tömegnyomor, ami március 4-én a japán megjelenéskor lezajlott, esetleg mégis jobban teszed, ha magaddal viszel egy hálózsákot, egy termoszt és egyheti élelmet...

A japán játékosok már négy nappal az indulás előtt felsorakoztak Tokió „elektronikus" Akihabara negyedében, szombatra pedig már legalább ötezren álltak sorba egyetlen boltnál. Közülük sokan végül üres kézzel távoztak, ha csak nem sikerült meggyőzniük az újdonsült tulajdonosok valamelyikét, hogy váljon meg konzoljától az eredeti ár (kb. 100000) többszöröséért. Mások sötétebb módszerekhez folyamodtak: PS2 lopásokról is terjedtek el hírek. Ahogy ment az idő a nagy napon, a boltok is megpróbálták visszavásárolni a frissen eladott gépeket, hogy extra profitra tehessenek szert a jóval többet ajánló, hoppon maradt kuncsaftok megfejésével.

Körülbelül 980 ezer játékos (aki mintegy 224 millió fontot költött el) ment haza boldogan azon a hétvégén – majdnem tízszer annyian voltak, mint az első PlayStation tíz évvel ezelőtti megjelenésekor. Átlagban három játékot vettek a PlayStation2 tulajdonosok (88 millió fontot költve erre), de a jelentések szerint a polcok még így is tele voltak a nap végén. A Sony az első hétvégén egymillió példányt akart eladni az új konzolból, és ha minden példány elérhető lett volna, bizonyára elérték volna ezt a célt.

Miután a japán kezek abban a pillanatban elvették a PS2-ket a polcokról, amikor azok odakerültek, a Sony a kereslet kielégítése miatt úgy döntött, hogy a hét minden napján, 24 órában működteti gyártó gépsorait. Felmerül a kérdés: vajon elég gépet gyártanak majd ahhoz, hogy a konzol az Egyesült Államokban és Európában is megjelenjen? A Sony – érthetően – nemigen nyilatkozik erről, de mi úgy gondoljuk, Angliában is előfordulhat egy ugyanolyan PS2 tömeghisztéria, mint Japánban pár hete. A *PSM* tanácsa? Ugorj a sor elejére és tedd azt, amit az okosabb ázsiai cimborák is tettek annak érdekében, hogy biztosan megkapják új konzoljukat – regisztráltasd magad a *The Mannál.* Ha további hírekre vagy kíváncsi, röppenj a www.playstation.co.uk címre. Lehet, hogy idegesnek tűnünk, és kissé túlspirázzuk, de ezeket a képeket látván beláthatod, hogy talán nem alaptalanul akarunk megóvni téged a sok felesleges felhajtástól. ■









Most boldogok vagytok?
Páran a 980 ezer boldog tokiói PS2 tulajdonos ifjonc közül. Az ember azt hinné, mindenki olyan katarzist élt át, mint a fickó a jobb oldali képen. Ujjé...

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...



Az ATD fejlesztőgárda nagyon büszke új motion capture technikáira, amiről úgy gondolják, hogy igazán életre kelti az atlétákat. Legalábbis amikor mozognak...

PSM EXKLUZÍV!

OLIMPIAI JÁTÉKLICENC

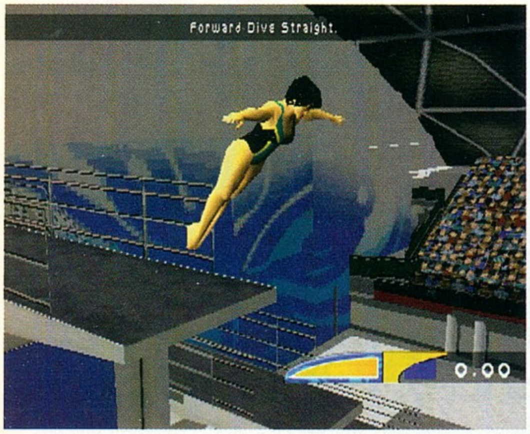
AZ EIDOS LECSAP

A 2000-ES OLIMPIA SYDNEYBEN TÖBB SZÓRAKOZÁSSAL KECSEGTET, MINT EGY SPRINTER UZSIS ZACSKÓJA...

Nos, ha Jane Fonda akár csak egy fikarcnyit is törődne vele, hogy néz ki, tutibiztos, hogy megdolgoztatná húsos ujjacskáit az Eidos nemsokára megjelenő *Sydney 2000*-én. A *Daley Thompson's Decathlon* szellemi örököseként, valamint az egyedüli 2000-es Sydney olimpiai licenccel rendelkező játékként a program kivételesen hüvelykujj-gyilkos darabnak ígérkezik...

Úgyhogy vedd csak le a frissen vasalt ingedet, ugyanis a *Sydney 2000* irányítórendszeréhez nem kevés kell abból a bizonyos nyers erőből. Niger Collier producer erről így nyilatkozott a *PSM*-nek: „Van valami kivételesen vonzó abban, ha a gombcsapkodást használod az irányításra; ez az elképzelhető legközvetlenebb formája. Meg akartuk tartani ezt az akcióelemet az olyan sportágakhoz, amelyeknél az erő a legfontosabb, mint például a 100 méteres futás, ugyanakkor szerettük volna kiegyensúlyozni ezt azokkal, amelyekhez inkább szükséges az időzítés (mű-ugrás), az állóképesség (kerékpározás), a mozgás és az irányérzék (kajak)."

Bizonyos sportágaknál a különböző gombok a kiválasztott atléta bal és jobb végtagjait mozgatják majd, a hangsúlyt ezzel az időzítésre és a ritmusérzékre helyezve. A kajakban például meg kell próbálnod kapukon keresztülhaladni, miközben harcolsz a habzó zuhataggal is. Mikor az áramlatok eltérítenek a kívánt útvonalról, a megfelelő gomb lenyomásával bele kell merítened a lapát egyik tollát a vízbe, hogy a jó irányba térhess vissza. Eközben a műugrásnál kénytelen leszel kifejleszteni egy tökéletes combo-t, amivel elég időt harcolsz ki magadnak, hogy a bemutatott gyakorlat után hibátlanul érkezhess a vízbe. A lövészet esetében ezzel szemben a lényeg a pontosság és az, hogy a célpont mindig a látóteredben marad-









Az Eidos kijelentette, hogy bizonyos sportágaknál még azt is lehet majd látni, hogy az atléták izmai táncolnak, és az arcuk eltorzul. Valószínűleg az erőfeszítés lehet az oka...

jon. Még a 100 méteres futásnál is figyelned kell arra, hogy a megfelelő lábhoz tartozó gombot nyomd le a rajtnál; persze végig ritmusban kell maradnod, hogy a szereplésed inkább hasonlítson Carl Lewisére, mint Benny Hillére.

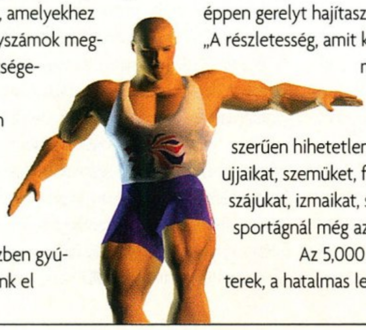
Ahogy azt Colliertől is megtudhatjuk, az olimpikonok nem ostoba izomagyúak: „A játékosoknak ki kell dolgozniuk az adott sportágra szabott stratégiát: vajon a legelején kifárasztják magukat azzal, hogy élre törnek; vagy esetleg arra az utolsó sprintre tartalékolják az energiájukat, ahol reményeik szerint legyőzhetik riválisaikat?"

Az eddigi atlétikai játékok egyhangúságát megtörve a *Sydney 2000* azonban még ennél is tovább megy. Az Olimpikon módban a sportolóid beléphetnek a Virtuális Edzőterembe (figyelem: nem a Virtuális Gyógyszertárba...), ahol felfejleszthetik képességeiket az előttük álló megpróbáltatásokra. Collier volt olyan szolgálatkész, hogy elmagyarázta, ez hogyan működik: „Az atléták képességeit próbára lehet tenni a tornateremben, miközben olyan gyakorlatokat végeznek, mint a fekvenyomás, a felülés, vagy futás a futógépeken. Ha sikerül valamelyik feladatot sikerrel elvégezni, fejlődnek a képességeik. Ez például a 100 méternél jobb időket eredményezhet, végül pedig, ha elég keményen edzel, akár aranyérmet.

„Ténylegesen látható lesz a sportolón a fizikai változás, ahogy gyúrod egyre feljebb..."

Készítettünk még ezenkívül egy sor személyre szabott gyakorlatot is, amelyek szorosabb kapcsolatban állnak az egyes sportágakkal; e módon a tornateremben kifejlesztett képességek fejlesztik azokat, amelyekhez az egyes versenyszámok megnyeréséhez szükségesek."

Az atlétákon az edzés eredménye vizuálisan is lemérhető lesz majd, miközben gyúrod őket; itt érünk el grafikához. Gyönyörű – és emellett meglehetősen őrült. Az Attention To Detail fejlesztőcsapat (már a nevük – Odafigyelés A Részletekre – is elárul egyet s mást; egyébként ők felelősek a *Rollcage Stage II*-ért is) elhatározta magát, hogy megörökítik az esemény minden egyes jellemzőjét, a kameramerevítésektől egészen az olyan apró részletekig, mint egy 10,000 méteres futóverseny a háttérben, miközben éppen gerelyt hajítasz. Collier szerint: „A részletesség, amit képesek vagyunk megvalósítani a modellek esetében, egyszerűen hihetetlen. Elkészítjük az ujjaikat, szemüket, fülüket, orrukat, szájukat, izmaikat, sőt, néhány sportágnál még az ereiket is!".



Az 5,000 poligonos karakterek, a hatalmas lerenderelt stadionok, és a BBC-s Steve Rider kommentárja mellett még szerepel majd a nyitó- és a záróceremónia is, azonban Collier figyelmeztet: „Persze azért ki kell majd érdemelni, hogy eljuthass az Olimpiára..."

Hát persze, végül is ez a játék az Olimpiáról szól; nem várhatod, hogy csak úgy beállítasz egy pár Adidassal, és egy csokornyi éremmel távozol. Először is be kell jutnod úgy, hogy három nagyobb verseny is teljesítesz. Ezután 32 más nemzetből származó sportolót kell legyőznöd ahhoz, hogy bejuthass a döntőbe. Ha ez túl soknak tűnik, még mindig választhatod gyorsabb megoldásként az ujjgyilkos Arcade módot, vagy szembeszállhatsz a cimboráiddal is. Csak a pontosság végett a kipróbálható 12 szám a 100m-es sprint, a 110m-es gátfutás, a kalapácsvetés, a gerelyhajítás, a távolugrás, a magasugrás, a 100m-es úszás, a kerékpározás, a lövészet, a súlyemelés, a műugrás, és a kajak szlalom.

Más sportjátékoktól eltérően nem lesz *Sydney 2001*, az Eidosnak csak minden négy évben lesz ilyesmire esélye – éppen ezért valami különlegesre számíthatunk. **MD**

MARGÓ SZÉLEN

GO, GO GADGET... Az UbiSoft fogja átültetni a hosszúkarú, kétbalkezes nyomozót a PlayStationre. Egy kirobbanóan jó platformer játék várható az idei év végére, amiben szükséged lesz minden ügyességedre, hogy elsajátítsd a Felügyelő kabátja alatt rejlő számos mechanikus cucc kezelésének minden csínját-bínját. Penny, a lelkes unokahúg mindig kéznél lesz, hogy kisegítse a bajból kedvenc bohócunkat, és Brain, a kutya minden sarkon megérzi majd Dr. Claw szagát. Gyerünk, Gadget stb...



Final Fantasy – végre útban a mozivászon felé...

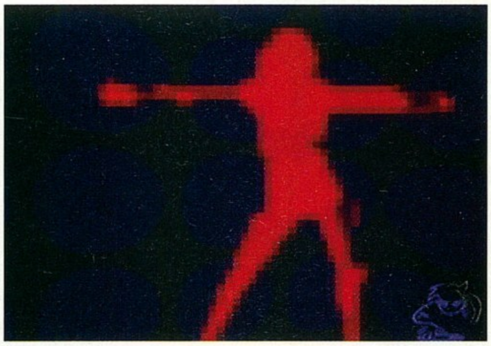
FINAL FANTASY: A MOZIFILM
...már úton van a Sqare Hawaiin található főhadiszállásáról. A 2065-ös évben járunk, a civilizált társadalmat teljes káosz váltotta fel, a népesség megtizedelődött, és az élet egyedüli célja a túlélés. A film bővelkedik a tipikus Final Fantasy-s gondolatokban (természet - szerelem, élet halál), és a csaatajelenetek kellemesen destruktívak. A fantasztikus CG karakterek hangjait James Woods, Steve Buscemi, Alec Baldwin, és Donald Sutherland szolgáltatja majd – a fenti „szemes" kép az egyik online előzetesből származik, nem fotó! Aki kíváncsi, látogassa meg a www.finalfantasy.com –ot.

DINOSAUR JNR
Az UbiSoft lecsapott a nemsokára mozikba kerülő Disney-film, a Dinosaur licenszére. A játékban Aladar, egy Mezozoikumból származó Iguanodon történetét követhetjük végig, egy világban, amely óriási hüllőknek, pterodaktiluszoknak és lemuroknak ad otthont. Naht. A filmben korszakalkotó CGI grafika látható, amely valódi, filmezett háttérrel dolgoztak össze; tisztára Dinoszauruszokkal Táncoló, izé, Gyalogló. A játék megjelenését Karácsonyra időzítik, hogy lehetőleg egybeessen a mozifilm európai bemutatójának idejével.

JÓSÁGOS SEUSS!
A Konami szerződése az Universallal lehetővé teszi számára, hogy elkészítse a PlayStationös Dr. Seusst. A The Grinch név alatt futó 3D-s platformert szintén készítik, hogy megjelentethessék már ősszel, ami mellesleg a hasonló című film bemutatójának időpontja is. A hírek szerint a film főszereplője Jim Carrey lesz. A játékban majd ezt a teremtményt irányíthatod, és nem kétséges, hogy magad után vontatsz majd egy fura kiskutyát is...



Zene füleinknek... Ez a kis aranyos csak egy ötezresért? Ennél jobbat keresve sem...



INDULHAT A BULI – ÉS NEM IS DRÁGÁN

GYORS LISTA A FőBB KIADÓK ALACSONY ÁRRA TERVEZETT DARABJAIRÓL

CODEMASTERS: *Music*

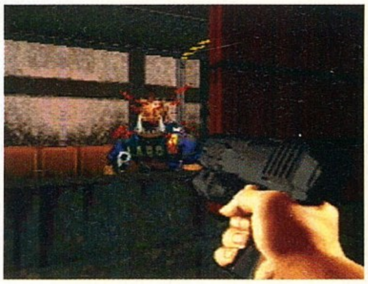
TAKE 2: *Evo's Space Adventure, Martian Gothic: Unification*

HASBRO: *X-COM, Gunship, Monopoly*

INFOGRAMES: *Oddworld: Abe's Odyssey, Doom, Worms, Duke Nukem, V-Rally*

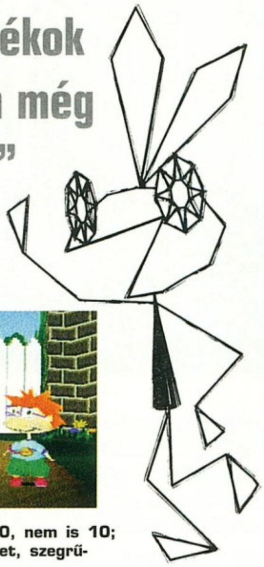
THQ: *Rugrats*

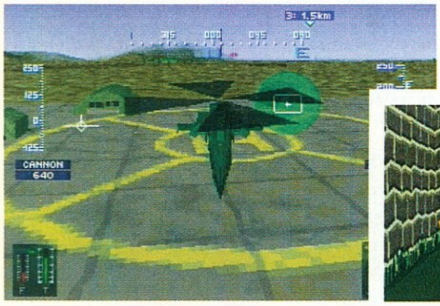
SCEE, **ACTIVISION** és az **ELECTRONIC ARTS** még nem jelentette be ilyen irányú terveit



Duke Nukem – megér egy második pillantást ezért a pénzért

> „*Vib Ribbon* – az első olyan játékok egyike, melyek megvétele után még visszakaphatsz az ötezresből..."







Gunship, Rugrats, Vib Ribbon. Nem, nem 15,000, nem is 10; csak neked egy ötösért megszámítom. Há' a zisten álgya meg kendet, szegrűvégrű árva gyerek vónék...

JÁTÉKÁR-ZUHANÁS

CSAK EGY SZÁZASÉRT...

SZEREZZ JÁTÉKOKAT AZ IDEI HÚSVÉTRA - SZINTE INGYEN

Nemsokára az új játékokat kb. 4-6000 forintért veheted meg, a Sony arra irányuló törekvéseinek köszönhetően, hogy a kiadók kiadási költségeit csökkentsék. Az úttörő szerepét eben a helyzetben a Codemasters tölti be, akik *Music* elnevezésű darabjukat kb. 4500Ft-ért bocsátják áruba Angliában.

A többi kiadó szintén követni akarja ezt a vonalat (ld. feljebb); már maga a SCEE is célzott rá, hogy a japán kultusz-zenejáték, a *Vib Ribbon* hasonló árban kerülne a boltokba. Ez annyit jelent majd, hogy a legeslegjobb játékok nem kerülnek többe, mint 13000Ft., ott lesznek a 4-5000Ft-os darabok is, míg a középkategóriát az olyan programok képzik, mint a Konami *Bishi Bashi Special*-je, vagy a *SCEE Colony Wars*: Red Sun-ja, amelyeket egyébként 8-9000Ft-os áron adtak ki.

A hírek egyébként még ennél is nagyobb áresésről szólnak, mivel a PC-s Midas Interactive tíz kb. 3500 Ft.-os játék kiadását tervezi idén júniusra, azután pedig újabb húszét. Konkrét címeket még mi sem tudunk, de olyan családközpontú programok várhatók, mint a gyermekeknek szóló kalandjáték, platformer, versenyjáték. Ez az ár valóban alacsony, de a színvonal miatt kár aggódni: annyi bizonyos, hogy a játékok komoly minőségi vizsgálatnak lesznek alávetve kiadásuk előtt.

Chris Deering, a SCEE elnöke azt nyilatkozta a *PSM*-nek, hogy a PlayStation piac kész az ehhez hasonló fejlesztésekre, software és hardware oldalról egyaránt. „Ésszerű feltételezni, hogy idővel még több árcsökkenés tapasztalható majd a PS1 kiegészítők, sőt, a játékok terén is." Ezzel arra célzott, hogy a jövőben talán egy újratervezett PlayStationnel találkozhatunk – amelyik olcsóbb, és, ha a hihetünk a szóbeszédnek, kisebb. A SCEE elhatározta, hogy a PS1 tulajdonosok nem maradnak egy idejétmúlt konzollal, mikor megjelenik a PS2.

A SCEE úgy látja, hogy a PS1még három éven keresztül piacképes marad, és egyúttal bátorítja is a fejlesztőket, hogy készítsenek fantáziadúsabb játékokat, hogy fenntartsák az érdeklődést az első generációs konzol iránt. Ahogy Deering fogalmaz: „Ez a kezdeményezés arra irányul, hogy a fejlesztők az interaktivitás új formáinak felfedezésével olyan játékokat készítsenek, amelyek nem feltétlenül a hagyományos alapokon nyugszanak." Nos, ha más nem is, a *Vib Ribbon* egész biztos ebbe a kategóriába tartozik.

MARGÓ SZÉLEN

BMX-BANDITÁK

A BMX-es kocsiban az Activision és a THQ mellett most már ott ül az Acclaim is, akik a *Dave Mirra Freestyle BMX PlayStation*-ös megjelentetését tervezik az idei év végére. Dave Mirra egyébként egy profi BMX-es, és a játék a § Thrasher: Skate And Destroy grafikus engine-jének egy felgyúrtabb verzióját használja majd. A egyedül és többen egyaránt játszható játékban 12 szint, tereptárgyak tömkelege, és – bár talán szükségtelen említeni – egy rakatnyi kipróbálható trükk található.

GÖRKORCSOLYA-MÁNIA!

Az Electronic Arts még mélyebbre hatol a sötét és homályos sportok világába a *Roller Jam* amerikai megjelentetésével. A *Roller Jamben*, ami egyébként egy, a CBS-hálózaton látható TV sportprogram, csinos fiatal hölgyek és sármos fiatal urak csókolgatják egymást; ezt az EA első osztályú videojáték-témának tekinti. És – te Jó Isten! – talán még igazuk is van...

PLAYSTATION3?

A japán szabadalmi hivataltól származó jelentések szerint a Sony már lekötötte magának a PlayStation3 nevet. 2005-ös megjelenés? 8GHz-es chippel és VR-sisakkal? Egy dolgot tehetünk: várunk, aztán kiderül minden. Már megint...



Les Dennis lesz a *Family Fortunes* sztárja. Komolyan. (Ugye ti is örültök?)

KVÍZ- SHOW

A Hasbro megszerezte a jogokat egy játék elkészítésére, amely az amerikai TV-show-n, a Family Feud-on alapul. Soha sem láttad még? Ugyan, ez az angol Family Fortunes USA-beli verziója! Hogy még így sem mond sokat? Ja, hát aki sosem mozdul ki otthonról, a PlayStation mellől... A lényeg, hogy a játék nálunk novemberben jelenik meg! És benne van Les Dennis is! (és ki a fene az a Les Dennis?...) Emellett persze rendelkezésedre áll majd a legtompább válaszok széles választéka, akárcsak az igazi Show-ban. Például a kérdés: „Nevezzen meg egy veszélyes fajt"; Válasz: „Az arabok..."

ELŐ A LAPOKKAL

A Midway arra készül, hogy kiadja a *Ducein* névre hallgató 3D-s platformert november környékén. A történet egy középkori kártyavilágban (?) játszódik, ahol te vagy a kettes, és le kell győznöd az Adu Bubit és sárkánycimboráját azon igyekezetedben, hogy Royal Flush-t csinálhass. Valaki úgy látszik túl sok Lewis Carroll-t olvasott a késő estig tartó pókerparti közben...

AZ ÚJ BOND JÁTÉK

BOND VISSZATÉRT (MÁR MEGINT)

A *THE WORLD IS NOT ENOUGH* A PLAYSTATION1-RE! IGEN, AZ ELSŐ PLAYSTATIONRE!

R öviddel azután, hogy a *PSM* kivesézte a *The World Is Not Enough*-ot PS2-re, az is kiderült, hogy az EA PlayStation1-es *TWINE*-a az ősszel jelenik meg.

Ahogy azt az előző számban is olvashattátok, Bond kalandjainak legújabb epizódjában a szuperkém tíz hatalmas méretű pályán keresztül bizonyít, amelyek mindegyike a sikerfilmből származik. Isztambul és a Kaukázusi helység csak kettő a bejárható területek közül, ahol síelhetsz, lövöldözhetsz, és beszivároghatsz egy rakás különböző helyre, köztük egy orosz atommeghajtású tengeralattjáróra.

A PS2 verzió a *Quake* grafikus programvázát használja majd, de az Electronic Arts átszabja a *Tomorrow Never Dies* motorját a PlayStation1-es kiadás kedvéért. A *PSM* nem igazán rajongott a *Tomorrow Never Dies*-ért (*PSM7* 5/10), így örömmel hallottuk, hogy az EA felismervén annak hiányosságait a harmadik személyű nézetet belső perspektívává alakította, emellett újított az animációkon és a hangeffekteken is. Remélhetőleg ez alkalommal inkább a Bond-stílusú játékhangulatra törekszenek, és nem arra, hogy tökéletes Pierce Brosnan-t rajzoljanak.

A célzórendszer reményeink szerint fejlettebb lesz, mint a *Tomorrow Never Dies* ügyetlen próbálkozásai, valamint Bond igénybe veheti teljes, 20-fegyveres arzenálját, közötte a PK99-et és a távcsővel is megbikázott AR-36 Taktikai Rohamfegyvert is.

Természetesen Bond eszköztára tele lesz mindenféle finomsággal, amit Q, és az új szereplő, R szállít neki (ez utóbbit a filmben John Cleese alakítja). Az imádnivaló Dr. Christmas Jones sem maradhat ki, aki ha nem az igazi úriember elengedhetetlen cinkosa, akkor senki sem az... A *The World Is Not Enough* idén ősszel jelenik meg PlayStationre. Figyeld az előzeteseket! ■

„Természetesen Bond eszköztára tele lesz mindenféle finomsággal, amit Q szállít neki..."











Na, végre megérkeztek a várva várt *TWINE* fotók, amiken már néhány játékbeli szereplő is látszik.

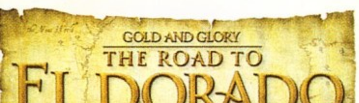
ÚJ FILMLICENC

LOST CITY OF GOLD

AZ UBISOFT LECSAP SPIELBERG ELDORÁDÓJÁRA

A z UbiSoft megszerezte a jogokat Spielberg nemsokára bemutatásra kerülő animációs filmjéhez, amelynek címe The Road To El Dorado.

A film egy spanyol kalandozópáros, Tulio és Miguel történetét meséli el, akik véletlenül belebotlanak Eldorádó elveszett városába egy Amazonas-menti dzsungelben, és ahol az ott élő őslakók felülről érkezett istenekként kezelik őket; ők persze a helyzetet a végletekig kihasználják... A *The Road To El Dorado* a Revolution Software fejlesztésében érkezik majd, akik az *In Cold Bloodért* is felelősek, de ez egy attól teljesen különböző játék lesz. Ahogy a Revolution főnöke, Charles Cecil elmagyarázta: „Az elbeszélést a két szereplő köré terveztük, ahogyan ők visszatekintenek a múltba, és persze eltúlozzák saját szerepüket a történetben."



Ahogy már eddig is sejthetted, az UbiSoft még egy képet sem hozott nyilvánosságra

A *Rayman 2* szintén várható az UbiSoft berkeiből, valószínűleg szeptember környékére. A gonosz Razorbeard (Borotvaszakáll) Kapitány kalózhajójának fogságában szenvedő földijei megmentésére induló Raymannek és segítőjének, Globoxnak 20 világon kell keresztüljutnia, hogy beteljesíthesse feladatát. Az UbiSoft Shanghai stúdiója gondozásában cseperedő játékról a *PSM* a legközelebbi számban számol be egy exkluzív riport keretein belül. ■



A Rayman 2 az első olyan angol PlayStation program, amely Kínában készül. Arról azonban mi sem tudunk bővebbet, hogy ennek mi köze van ehhez a lóhoz...

MARGÓ SZÉLEN

WEBLESEN

A *PSM* végre megjelenik a hálózaton is a *Daily Radar* beindításának köszönhetően. A weboldal négy csatornája minden játékformátumot felölel majd, s lesz köztük egy külön Sony csatorna is. Olvashattok majd showbiznisz-pletykákat, tippeket és taktikai tanácsokat, valamint a videojátékok világának legfrissebb hírei is elétek tárulnak majd. A májusban induló, folyamatosan frissített oldal URL-je www.dailyradar.co.uk lesz. Amit egyelőre csak angolul beszélő olvasóinknak ajánlhatunk.



Az új *Evil Dead* CD-t még karácsony előtt betehetjük a PlayStation gépünkbe

ÜDV A PS1-NEK

A THQ megváltoztatja az érkező *Evil Dead* játék nevét: *Ashes to Ashes* helyett *Evil Dead: Hail to the Kingnek* hívják majd a programot. A játékot, amely a zombihorror sorozat alapján készül, a Heavy Iron Studios fejleszti, a hangalámondás pedig az *Evil Dead* eredeti Ash-je, Bruce Campbell lesz. A játék – úgy tűnik – sokban fog hasonlítani a *Resi Evilre*, háromdimenziós karakterei kétdimenziós, előre renderelt háttér előtt fognak megjelenni. A *Hail to the King* elvileg karácsonyig a boltokba kerül.

AZ ERő VELED VAN

A *Mighty Morphin' Power Rangers* a THQ cégnek köszönhetően útban van a PlayStation világa felé. A nyolcvanas évek végén a tinik körében nagy népszerűségnek örvendő hősöcskék egy ötéves szerződés keretében először a *Power Rangers Lightspeed* játékban jelennek meg. A Climax által fejlesztett *Lightspeed* egy háromdimenziós akció-kalandjáték, amely a Rangereknek 20 városi szinten kínál kihívást. Ezekben a küldetésekben hol bajba került lánykákat kell megmentenünk, hol pedig rusnya szörnyeket kell elpáholnunk. Gyerünk, *Power Rangers*, év végére a polcokon a helyetek!



Messiah – nemsokára eljön hozzánk?

Mikor is?...

A találgatások szerint a Shiny Entertainment lesz a PS2-re megjelenő *Matrix* játék fejlesztője. Reméljük, kicsit gyorsabban befejezik majd, mint a *Messiah-t*, amelyen három évig nyűglődtek.

„Sokkal inkább a vérontás megakadályozása, mint okozása a cél..."





THUNDERBIRDS FEJLESZTŐI INTERJÚ

CLIVE ROBERT

A *PSM* A PS2-RŐL ÉS A *THUNDERBIRDSRŐL* BESZÉL A DEEP RED GAMES IGAZGATÓJÁVAL

Még 1995-ben Clive Robert és Kevin Buckner szövetkezett, és létrehozta a Hasbro Interactive céget. Három évvel később megalapították a Deep Red Games-t is, és nemrég bejelentették, hogy egy bizonyos Gerry Anderson által ihletett PlayStation2 játékon dolgoznak.

PSM: Mit gondolsz a PS2-ről?

Clive: Szerintem ez egy lenyűgöző platform, és az esztétikum tekintetében is a valaha látott legszebb. Úgy vélem, sikerre van ítélve. Technikai szempontból évekkel előtte jár a versenytársainak és úgy tűnik, a világ csak erre a gépre várt – ezt be is bizonyították a japán eladási számok. Szerintem minimum három platformnak van hely a piacon, de mindig is lesz ezek között egy listavezető, és ez kétségkívül a PlayStation2.

PSM Fejlesztői szempontból nézve mi a legvonzóbb dolog a PlayStation2-ben?

Clive Az ereje és az adatfeldolgozási képességei már eleve szinte ijesztőek – egy fejlesztő számára ez egyszerre ijedelem és kihívás. Ijesztő, mert azon kezdünk gondolkodni: vajon képesek leszünk-e rá? Vajon megengedhetjük-e magunknak? Mennyi pénzre lehet szükség ahhoz, hogy megteremtsük a szükséges programozói hátteret? Ugyanakkor mindez kihívás is, mert arra gondolok, mennyi mindent megtehetünk ennek köszönhetően. Gyakorlatilag mindent. Játékaink akár úgy is kinézhetnek, mint a való világ.

A legeslegérdekesebb számomra azonban a Sony Emotion Engine, mert úgy fejleszthetjük a mesterséges intelligenciát és a karaktereket, hogy a szereplők olyan módon gondolkoznak és éreznek, mintha valódi mesterséges intelligenciáról lenne szó. Néha hülye vagy érzelmi alapú döntéseket hoznak, néha pedig átgondoltakat és megfontoltakat – és épp ez az, amire a játékokban szükség van. Már az engine neve is nagyon tetszik; kár, hogy nem nekem jutott eszembe előbb.

PSM Mesélj kicsit a *Thunderbirdsről.*

Clive A *Thunderbirds* játék nagyon izgalmas, és ezt nem csak azért mondom, mert én egy „Thunderbirds-buzi" vagyok. Nagy élmény számunkra ez a fejlesztés, elsősorban azért, mert úgy érezzük, egy új szemléletet hoztunk. A mai játékok nagy részének meglehetősen agresszív a játékmenete – főleg lövöldözni és futkározni kell bennük, s rengeteg az esemény. A *Thunderbirds-ben* is megvan ez az izgalom, de benne játékosként sokkal inkább a vérontás megakadályozása, mint okozása a cél.

A játék maga háromdimenziós környezetbe kerül, és két dologra fog összpontosítani: a járművekre és a Tracy családra. Elsősorban arról van szó, hogy az adott helyzetben a megfelelő családtagot és a megfelelő járművet válasszuk ki. Például az egyik









A Deep Red Games főnöke, Clive Robert demonstrálja, hogy mennyire figyelnek arra, hogy megmaradjon a Tracy család feelingje. Jön a *Thunderbirds!* Nemsokára...

„Gerry valami szexi újdonságot hoz majd létre és a szereplők átformálása is lehetséges...”

katasztrófában, amelyen pillanatnyilag dolgozunk, egy teherkocsi befut egy szurdokba. Elindul egy hídon át, de becsapódik egy meteor, a híd egy része elszáll és a kamion – amely borzasztóan veszélyes anyagot szállít – ott áll, s fele lelóg a hídról. Geoff Tracy ekkor összehívja a családot, és te döntöd el, hogy milyen járművekkel és karakterekkel szünteted meg a veszélyhelyzetet. Ami a szinteket illeti, mindenféle helyen járunk majd a valószerű, jellegzetes tereptárgyakkal rendelkező környezetektől kezdve a párhuzamos világokon át egészen a világűrig.

PSM Lesznek olyan események, amelyek emlékeztetnek majd egyes *Thunderbirds* epizódokra?

Clive Azt hiszem, 35 *Thunderbirds* rész létezik, és szorosan együttműködünk Gerry Andersonnal azon, hogy megfelelően átdolgozzuk a karaktereket. Az esetek túlnyomó többségében hasznát vesszük a *Thunderbirds* tévésorozat elemeinek és hangulatának.

PSM Menyire van beleszólása Gerry Andersonnak a játék fejlesztésébe?

Clive Elég sok beleszólása van. Áttekinti a karakter- és szintfejlesztést, valamint a járműtervezést is. Szó van róla, hogy Gerry valami szexi újdonságot hoz majd létre, és a szereplők átformálása is lehetséges. A karaktereket amúgy aránytalan fejjel és madzagos kézzel is ábrázolhatnánk, de ezzel elidegenítenénk az új *Thunderbirds* közönséget. Gerry azt mondta, hogy eredetileg ők sem akartak ekkora fejet adni a figuráknak, de kénytelenek voltak megnövelni a méretet, másképp ugyanis nem fért volna be a száj- és szemmozgáshoz szükséges felszerelés. Gerry annyira közel akar maradni az igazi világhoz, amennyire csak lehetséges. De mindezzel együtt is meg akartuk őrizni az eredeti karakterek küllemét és hangulatát, így Lady Penelope, Parker és Scott mindmind azonnal felismerhetőek lesznek.

PSM Az időzítés... Nos, mintha kicsit elkéstetek volna. Miért a *Thunderbirds*? Miért épp most?

Clive Nagy újjászületés van készülőben. Egy Vivid nevű cég új játékcsaládot hoz ki, nemsokára újra látható lesz a digitálisan újradolgozott tévésorozat, és szó van egy esetleges mozifilmről is. 2001 a *Thunderbirds* feltámadásának éve lesz... ■

JC

FILMRE VELE!

DR. HOLLYWOOD KOPOGTAT. ENGEDJE MÁR BE VALAKI...

7. Cool Boarders

„Találkozz a szörfkirályokkal. Csak egy a probléma: az időjárás..."
Rendezte: **Robert Rodriguez**

A CSELEKMÉNY:

A Snowboard világbajnokságon vagyunk, valahol, ööö, Ausztriában; a deszkás sport világának minden nevesebb tagja jelen van. A faházak egyikében három elszállt kaliforniai szörfös arc, akik még életükben nem láttak havat, valamilyen közösségi szolgálatot teljesítenek. Az egyikük megismerkedik az esemény egyik szervezőjének unatkozó lányával, aki meggyőzi őket, hogy induljanak a versenyen, és verjék meg az arrogáns sztárokat, akik olyan nevek alatt futnak, mint Jimmy Hallopoff, Jim Rippey, és Rimmer Korsikovski, meg még hasonlók. A hírességek megpróbálják megbuktatni hőseinket, de eben állandóan megakadályozza őket a csapat, humoros találékonysággal. Hőseink győznek, a legjóképűbb srác megkapja a lányt, mindezek után pedig irány a deszkás park...

A LÉNYEG:

Partravetett-hal komédia a mai bő gatyás ifjúságnak!

SZABAD UTAT NEKI, VAGY POKOLBA VELE?

Emlékeztek még a *Jég veled*-re? A szánkós jamaikai gyerekekre? Azt mondták, hogy nem lesz jó. Nem is lett az. Ennek ellenére Rodriguez már bebizonyította, hogy képes pergő akciófilmeket rendezni, és gyerekekkel dolgozni (*The Faculty*), és ha bárki kasszasikerre akarja vinni ezeket az enyhén veszélyes sportokat, hát jobb, ha most rögtön nekiáll, míg még megvan az univerzális PLayStation-kapcsolata. Csak gondoljatok az árukapcsolás lehetőségére! Hahó! Van még ott valaki? AL ■





A pergő akciójelenetek már úton vannak – Hollywood megérkezett a *Cool Boarders* lejtőire.

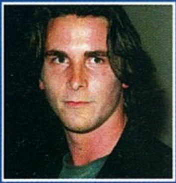
SZEREPOSZTÁS



▲Snowboard géniusz, Jim Rippey – ő maga



▲Zak (a szexőrült) – Jason Biggs az Amerikai pitéből



▲Darius (az odaadó) – Christian Bale



▲ Hopper az eseményszervező lánya – Mena Suvari az Amerikai szépségből



▲Marco (a nem-amerikai előkelő fiatal mintapéldánya) – Jude Law

Photography: AllStar

A COLIN MCRAE KÉSIK

VISSZA A MŰHELYBE

A *COLIN MCRAE 2.0* TÖBBJÁTÉKOS MÓDJÁNAK ÚJRAKÓDOLÁSA

A Codemasters visszarántotta a *Colin McRae 2.0*-t a fejlesztői garázsba. A Warwickshire-i gárda úgy érzi, hogy a játékot lehetne még tovább fejleszteni, még akkor is, ha a múlt havi *PSM*-szemléhez adott példány a „tökéletesen kész" címet viselte. Az eredetileg húsvétra tervezett kiadási időpont módosult, így a játék júniusban jelenik majd meg.

Ahogy azt Guy Wilday producer felfedte a *PSM*-nek, a Kétjátékos módon fognak sokat javítani: „Míg az egyjátékos mód mindkét *Colin McRae Rally*-ban hibátlan, ugyanezt az élményt szeretnénk nyújtani a kétjátékos módban is."

A két zseniális új játékmód Richard Darling, a Code főnökének játékokon csiszolt agyából pattant ki. Lesz egy Lap Point (pontra menő verseny) mód, ahol a játékosok határozhatják meg a verseny megnyeréséhez szükséges pontszámot, valamint egy Time Lag Challenge (időközverseny), itt, hogyha a két játékos ideje közötti különbség elér egy értéket, az első versenyző lesz a győztes.

Hogy tisztázzon mindennemű félreértést a *PSM 9/10*-es *Colin McRae 2.0* értékelésével kapcsolatban, a Codemasters egy sajtónyilatkozatban jelentette ki a következőket: „A *PSM* egy tartalmilag tökéletesen kész kódot kapott a Szemléhez, ez azonban akkor történt, amikor még húsvétra terveztük a megjelenést. A további fejlesztésről azután döntöttünk, hogy a magazin nyomdába került." A játék az eredeti tervekhez mérten még mindig készen van, de a *PSM* teljes sebességgel szállítja majd a híreket az új fejlesztések eredményeiről.









Code-ék elhalasztották a *Colin McRae 2.0* megjelenését, hogy az osztott képernyős kétjátékos módot még jobbá tegyék. Bónusz...

AZ IGAZSÁG FÁJL

Laragame2. Két napja hoztalak haza a boltból, azóta csak kerülgetjük egymást. Ma délelőtt az enyém leszel. Mennyei lesz. Épp oda tartunk, hosszú falmászás után alant a szédítő mélység, balra fent kiszögellés. Csak fel kell oda ugrani. Hátraszaltó, fordulás, kapasz. Sikoly, loading game. Nem nehéz. Négy gombot kell a megfelelő sorrendben 3,2 msec alatt lenyomni. Ennyi és kész.
- Nem azt mondtam, hogy fejeld le...
Sikoly, loading game. Mialatt a 14. töltésre várok, elmélázok a Laradisk aerodinamikai tulajdonságain (pl. frizbi). Milyen jó is lenne, kint süt a nap, csipognak a madarak, nyílnak a virágok, itt a lehúzott redőny, én és Lara. A kutyámnál is bevágódnék az új játékkal. Lobogna a füle, úgy hozná vissza. Eh. Rossz gondolat. Megváltó ajtónyitás, gyerekecske táskával a hátán:
- Sziaapaelmaradtkétóránkjátszhatok?
- Igen, oda kéne felugrani, de nekem nem nagyon...
- Nebénázzmár! Kész.
Következő pálya, save game. Még egy óráig nézem, milyen szófogadó lett ez a lány a fiacskám kezében.
Megcsaltál Lara, köztünk mindennek vége. Látni sem akarlak többé. Xiaoyu úgyis szebb nálad... Fight! ■



Szekrényesi Zsolt
Miskolc 3535
Endrődi út

Hogyan illik a PlayStation a Te életstílusodba? Küldd el a történetedet egy igazolványképpel, és nyerj!



Tony Mott, a világ leghitelesebb és legsokoldalúbb videojáték magazinjának, az *Edge*-nek a szerkesztője.

A JÖVŐ PRÓBÁJA

TÚLMENTÉL AZ INFORMÁCIÓS SZUPERSZTRÁDA LEÁGAZÁSÁN?

Egy olyan versennyel teli üzletágban, mint a videojáték-ipar, az általános taktika, amit a rivális felsőbbrendű technológiájával szemben alkalmaznak az, hogy a lényeg figyelmen kívül hagyásával az apróbb dolgokba próbálnak belekötni. Ezért történhetett, hogy amikor a Sega egy olyan versenytárssal találta magát szemben, amelynek új játékcsodája minden eddigi eladási rekordot megdöntött, a szóvivői azzal kritizálták a PlayStation2 hardware-t, hogy nem tartalmaz modemet.

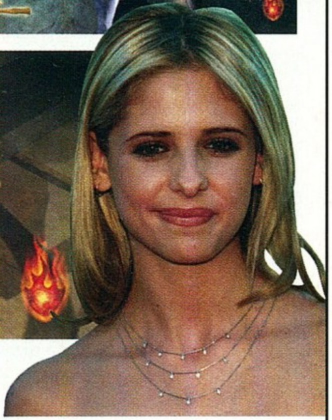
A jövő útja nyilvánvalóan a hálózati eszközökön keresztüli szórakoztatás – pl. mobiltelefon, PC-k, konzolok satöbbi – és lássuk be, a Sony nem teljesítette azt a feladatát, hogy egy olyan új gépet dobjon piacra, amely képes segédeszközök nélkül az ilyen kommunikációra. Azzal, hogy a PlayStation2-t egy kiegészítőkkel továbbfejlesztendő, moduláris rendszerként adta ki, először az alapkonzolt, később a teljesítménynövelés céljából a hozzátartozó modemet megjelentetve, a Sony a józan ész által mutatott iránnyal szemben hajózik. Tehát a megszállott játékosok ugyan megveszik majd a különböző eszközöket, hogy a PlayStation2 szebben daloljon, de az átlagember az utcáról nem fektet majd be utólag a fizess-most-meg-persze-egy-kicsit-később-is verzióba.

Csak kérdezd meg a Sega-t; ők tudhatják. A 16-bites videojáték piac vezetőjeként a '90-es évek elején a cég úgy határozott, hogy nem hoz ki egy forradalmian új modellt, hogy a csodát a következő szintre emelje, hanem a Mega CD és a 32X formájában kiegészítőket ajánlott – a hardware történelem két legnagyobb bukását.

A Sony azonban nem a hagyományos konzol-léptékben gondolkodik a PlayStation2-ről, amiért is a Sega példája a hálózati alapú szórakoztatás piacának területén az új konzolra vonatkoztatva kissé sántít. A Sony jelenleg a PlayStation2-t olyan fogyasztói elektronikaként látja, amely akár a televízióhoz hasonlítható. És a TV-kiegészítők eladási indexe (gondoljunk csak a videókra, vagy a parabola-antennákra) távolról sem mondható elhanyagolhatónak, ugye? ■







Kössssz a képekért a Fox-nak. Egy apró szépséghibája a dolognak, hogy a PC-s fotókat küldték el, úgyhogy ez csak körülbelüli infóként szolgálhat arról, hogy milyen lesz PS-en

TV-S VÁMPÍRJÁTÉK

BUFFY

A FOX MEGJELENTETI A *BUFFY THE VAMPIRE SLAYER*-T

A Fox Interactive bejelentette, hogy kiadnak egy – a hatalmas sikerű TV Show-n, - a *Buffy The Vampire Slayeren* alapuló PlayStation játékot. Az új program, ami az ijesztő hangzású dél-kaliforniai The Collective csapat fejlesztésében készül, maga mögött tudhatja a sötét, mégis nagy vonzerővel rendelkező show készítőinek és producereinek teljes támogatását.

A Buffy játék egy harmadik személyű akció/kaland lesz, amelyben egy fiatal vámpírvadász küzd a gonosz ellen, hogy megmentse otthonát, Sunnydale-t, a világ többi részével együtt. A fejlesztők szoros munka-kapcsolatban állnak a TV show producereivel, és azt remélik, hogy a rajongók kedvében járhatnak az olyan szokásos *Buffy* ismertetőjegyek szerepeltetésével, mint a Sunnydale High School, a bevásárlóközpont, vagy a Bronze Nightclub.

A fiatal Buffy segítségére vannak még Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz, és Giles is. Ezek mellett a The Collective szeretné a TV sorozat hangulatát azzal visszaadni, hogy a hangsúlyt a cselekményre, a humorra, a fejtörők megoldására, és természetesen a vérszívó vámpírokra helyezi. A jövő hónapi Buffy előzetesben remélhetőleg már PlayStationös képernyőfotókkal, és hivatalosan megerősített megjelenési időponttal is szolgálhatunk majd. ■

RETRÓ LIMBÓ

JÁTÉKTERNMI ÁLDÁS, VAGY PÉNZBEDOBÓS ÁTOK? ELDÖNTJÜK. EBBEN A HÓNAPBAN: *BUBBLE BOBBLE*

MIÉRT SZERETEM A *BUBBLE BOBBLE-T*?

Míg az egyjátékos *Bubble Bobble* is elég nagy kihívást jelentett, a kétjátékos mód egyike volt a történelem legnehezebbjeinek, és a Tesco személyzeti büfében mindössze egy tízcentesért már játszhattunk vele. Ezzel végigjátszhattad az egyórás ebédszünetet, vagy, ha elég jó voltál, tovább is bírtad. Fel-alá ugrálni buborékokat fújkálva, hogy csapdába ejtsd a vérengző 2D-s szörnyeket – ez már megérte a pénzt, és a milliónyi power-uppal és a 100 pályával valóban a *Bubble Bobble* volt az a játék, amit nem lehetett abbahagyni. Mi másért készült volna belőle el a PlayStation átirat, majd később a *Rainbow Islands* névre keresztelt folytatás is? Minijáték formában még mindig készülnek új verziók - ez volt a játékmenet győzelme a grafika felett, mikor a fejlesztőknek még nem állt rendelkezésére más lehetőség. Imádom.

Justin Calvert



MIÉRT SZERETEM A *BUBBLE BOBBLE-T*?

Hogyan? Ez az egyedüli kérdésem. Hogyan lehetséges, hogy Bub és Bob, a két sárkányporonty, akik a *Bubble Bobble*-ben szerencsétlenkednek, megelőzték a *Bust-A-Move* névre hallgató géniuszt? Ez olyan, mintha Naomi Campbell-t néznéd sztepptánc közben a *Harris'n Orvell Show* Mielőtt Hírességgé Váltak kiadásában, mikor a később megjelenő, sztárságot jelentő plusznak még a szikrája sem található meg benne. Félreértések elkerülése végett a szótáramban szerepel az a szó, hogy „aranyos", de nem egy 16-színű platformerre mondom, amiben az ellenségeket buborékokba kell zárnod. A 100 egyhangú pályát – amelyek csak alig észrevehetően különböznek egymástól, és amikhez egy csipetnyi sem kell abból a hozzáértésből, amely a *Bust-A-Move* buborék-földrengéseinek előidézéséhez volt szükséges – tartalmazó *Bubble bobble* egy ismétlődő, unalmas darab. Talán a régi szép időkből származik, de egy olyan műemlék, amely sajnos elbukta a szórakoztatás vizsgáját. Utálom.

Pete Wilton

Értékelés: A buborékos örömök tárháza! Ne pukkasszuk ki Justin (buborék) reményeit...

PSM CHARTS

MI AZ AMI MEGY ÉS MI AZ, AMI NEM A PLAYSTATION VILÁGÁBAN

MURÁNYI – MAGYAR PLAYSTATION JÁTÉKELADÁSI LISTA

#	Cím	Kiadó
1.	RESIDENT EVIL: SURVIVOR	EDIOS
2.	F1 –EA	SPORTS
3.	GRAN TURISMO 2	SONY
4.	TOY STORY 2	ACTIVISION
5.	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	EDIOS
6.	TOMB RAIDER:THE LAST RELEVATION	EDIOS
7.	ISS PRO EVOLUTION	KONAMI
8.	RONIN BLADE	KONAMI
9.	TOMB RAIDER 3 PLATINUM	EDIOS
10.	INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2	KONAMI
11.	FINAL FANTASY VIII.	EDIOS
12.	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	EDIOS
13.	COLIN MCRAE RALLY	CODEMASTERS/PLATINA
14.	FIFA 2000	EA
15.	FORMA ONE '99 WORLD GRAND PRIX	EDIOS
16.	JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES	EA
17.	HELL NIGHT	KONAMI
18.	A BUG'S LIFE PLATINUM	SONY
19.	DRIVER	GT
20.	CRASH BANDICOOT 2	SONY
21.	QUAKE II.	ACTIVISION
22.	TOCA 2 TOURING CARS	CODEMASTERS
23.	SOUTH PARK RALLY	ACCLAIM
24.	SILENT HILL	KONAMI
25.	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	CODEMASTERS/PLATINA
26.	MEDAL OF HONOUR	EA
27.	TEKKEN 3	SONY/PLATINA
28.	TECHNU STALTH ASSASINS	ACTIVISION
29.	METAL GEAR SOLID	KONAMI
30.	THE SIMS	EA
31.	FIGHTING FORCE2	CORE
32.	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	ACTIVISION
33.	TARZAN	SONY
34.	DIE HARD TRILOGY	FOX/PLATINA
35.	40 WINKS	GT
36.	CARMAGEDDON	VIRGIN
37.	THE LOST WORD:JURASSIC PARK	SONY/PLATINA
38.	HERCULES	SONY/PLATINA
39.	CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	EA/PLATINA
40.	MEDIEVIL	SONY/PLATINA







AMIVEL A HÍRESSÉGEK JÁTSZANAK

Kojak. Nem a kopasz detektív, hanem a francia funky zenekar.

1. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
2. METAL GEAR SOLID
3. ABE'S EXODDUS
4. TEKKEN 3
5. SILENT HILL

NEKED VANNAK KEDVENCEID?

Biztosan vannak. Miért nem küldöd el nekünk? A PSM várja a leveleiteket, 5 kedvenc PlayStation játékból álló listát és egy fotót kell küldenetek. Havonta egy szerencsés olvasó listája megjelenik ezen az oldalon.

Erre a címre küldjétek a leveleket: Budapest 35, Pf. 141. 1306



AMIVEL MI JÁTSZUNK

Szabó Zsolt
a magyar *PSM* lapigazgatója

1. MEDAL OF HONOUR
2. MEDAL OF HONOUR
3. MEDAL OF HONOUR
4. MEDAL OF HONOUR
5. MEDAL OF HONOUR

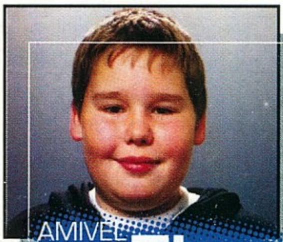
Jól látod! Szerinte ez a legjobb, az egyetlen!



AMIVEL ŐK JÁTSZANAK

Clive Robert, *Thunderbirds*
Anglia

1. PARAPPA THE RAPPER
2. TOCA 2
3. KULA WORLD
4. TEKKEN 3
5. QUAKE II



AMIVEL TI JÁTSZOTOK

Vraskó Gábor
Budapest

1. MTV-SNOWBOARDING
2. VIGALANTE8
3. NBA 2000
4. DRIVER
5. FIFA 2000

UCMG/Hungary

2000 MÁJUS

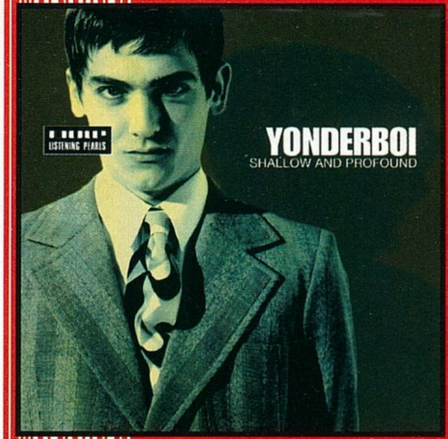
UCMG MŰVÉSZEK
ANIMA SOUND SYSTEM > ARMAND VAN HELDEN >
ALEXI DELANO > AMORF ÖRDÖGÖK >
ANDREW RICHLEY > ATOM > BASSFACE SASCHA >
BASIC IMPLANT > BERNATHY & SON > CHRIS LIEBING >
COMMANDER TOM > CORES > DANNY TENAGLIA >
DAVID ALVARADO > DE-PHAZZ > DEUTSCH GABOR >
FUTURE FUNK > GAYLE SAN > GOLDEN ARMY >
GOLDEN TONE > HARDFLOOR > HARDY HELLER >
HOMEGROWN > IAN POOLEY > JARK PRONGO >
JUSTIN BERKOVI > LEMONGRASS > LEXICON >
MARCELL > MARSHALL JEFFERSON > MONIKA KRUSE >
NAN-D > NOSTRUM > PALOTAI > RYAN RIVERA >
STEVE STOLL > TERRY LEE BROWN JR. > TIMEWRITER >
DJ TIESTO > TIMO MAAS > YONDERBOI ...

UCMG CÍMKÉK
AUDIO > GAMB > HARTHOUSE > MOLE >
MONOID > NOOM > PLANETARY CONCIOUSNESS >
PLASTIC CITY > REEF > SMOKIN´ DRUM >
TECHNOGOLD > TIME UNLIMITED > TONIKA >
TOUCHTONE > UGAR ...

UCMG VÁLOGATÁSSOROZATOK
AUDIO COMPILATION > BLACK VIBES >
BREAKING THE ICE > CLUB HITS >
DISCO CLASSICS > DJ MIX SERIES >
GLOBAL CLUBBING > HARDTRANCEMANIA >
HOUSEPLOSION > LEGENDS ON ACID >
LIVING SOME DREAMS > MISSION COMPLETE >
MIX UNLIMITED >
MOLE LISTENING PEARLS > SCIENCE FICTION JAZZ >
TERRY'S CAFÉ >
THE SOUND OF A DECADE > TRANCE CENTRAL >
TRANCEFORMATION > MAGYAR UGAR...

>>>

A TELJES CD/MC KATALOGUS INGYEN MEGRENDELHETŐ!



YONDERBOI > SHALLOW AND PROFOUND
NAGYLEMEZ

„...BÁR MÉG CSAK 19 ÉVES, DE MÁR MOST OLYAN ÉRETT ÉS LETISZTULT, MINT A LEGNAGYOBB ÖREGEK." (FRANKFURTER RUNDSCHAU, 2000. MÁRCIUS)

„...NAGYON SZOKATLAN, DE SZOKATLANUL JÓ." (DE:BUG, NÉMETORSZÁG, 2000. ÁPRILIS)

„... REMEKBESZABOTT BEMUTATKOZÁS, AMIÉRT EZ A YONDERBOI MÉG EGY RENDES SEGGBERÚGÁST IS MEGÉRDEMELNE, AMI MÉG BE IS KÖVETKEZHET." (MARABO, NÉMETORSZÁG, 2000. ÁPRILIS)

„...EZ AZ EGYIK LEGMEGRENDÍTŐBB ZENEMŰ, AMIT VALAHA IS HALLOTTAM. TELJES EGÉSZÉBEN LENYŰGÖZŐ, ZENÉVEL KAPCSOLATBAN ILYET MÁR RÉGÓTA NEM ÉREZTEM. ANNAK ELLENÉRE, HOGY PROFIKÉNT RÉGÓTA A ZENEIPARBAN DOLGOZOM, EZ AZ ALBUM LEVITTE A FEJEMET. MINDEN EGYES DARAB MAGA EGY MESTERMŰ." (MARK JOHN, ZENEI PROGRAMIGAZGATÓ, STREET FM, MELBOURNE ÉS SIDNEY, AUSZTRÁLIA)

„...DÖBBENET. A 2. TRACKNÉL BEKAPCSOLTAM A SZINTIMET, ÉS BELEZONGORÁZTAM, MINDJÁRT KÉSZ VAGYOK, VISZEM FÖL A FELESÉGEMNEK, HIHETETLEN..." (GERÉNYI GÁBOR, WWW.INDEX.HU)

„YONDERBOI LEMEZE TÉNYLEG FANTASZTIKUS, JÓ A KAMPÁNYA IS, ÉS NAGYON JÓK A VISSZAJELZÉSEK IS." (PRIEGER ZSOLT, ANIMA SOUND SYSTEM)

„...TOP CREDIBILITY" (LAURENT GARNIER, RADIO NOVA, F COMMUNICATION, FRANCIAORSZÁG)

„...JÓ FÜLŰ ÉS KEZŰ ISTENÁLDOTTA, ÖSZTÖNÖS TEHETSÉG, AKIRE SZERENCSÉRE EDDIG MÉG NEM NYÚLT RÁ EGY KOZSÓ TÍPUSÚ TESTRABLÓ ZOMBI SEM..." (CZISZÁR JENŐ, SMASH MAGAZIN, 2000. ÁPRILIS)

„...JOBB JELZŐ HÍJÁN - ÉRZÉKIEN GYÖNYÖRŰ...AZ ÚJ ÉVEZREDBEN YONDERBI LEHET A MAGYAR KÖNNYŰ MŰFAJOK BARTÓK BÉLÁJA..." (SÓS B. PÉTER, NÉPSZABADSÁG, 2000. MÁRCIUS 27.)



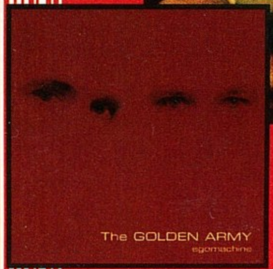
DJ PALOTAI abrak.a.dubra
MIXALBUM

„KOSSUTH DÍJAT PALOTAI ZSOLTNAK!" (NÉPSZABADSÁG, BUDAPEST)

„AZ ÉV LEMEZE!" (LÉVAY TAMÁS, PETŐFI RÁDIÓ, BUDAPEST)

„BÁRMELY COOL ANGOL CÍMKE BÜSZKE LEHETNE HOLNAP A... AMIT TI OTT MAGYARORSZÁGON MA ÖSSZERAKTATOK." (JUSTIN RUSHMOORE, FINGER LICKIN' RECORDS, LONDON)

„WHAT AN IMPRESSIVE RECO... GREAT SELECTION, SPLENDID MIXES." (KIRK PASKAL, WMC, MIAMI)



THE GOLDEN ARMY > EGOMACHINE
NAGYLEMEZ

„KIS HAZÁNKBAN EGYÉNI AMIT MŰVELNEK...AKINEK BEJÖN...AZ CSENDBEN ÖRÜLJÖN, HOGY ILYEN LEMEZ SZÜLETHETETT ITTHON." (PRITZ PÉTER, FREEE MAGAZIN 00/02, BUDAPEST)

„JÖVŐBŐL TÁPLÁLKOZÓ POPULÁRIS ZENE" (K. WAGNER ZENESZOCIOLÓGUS, DILSBERG)



MARCEL > CIRRUS MAXIMUS
NAGYLEMEZ

„...VIGINTI ET DUO C. BEMUTATKOZÓ ALBUMÁVAL MARCEL MEGGYŐZŐEN MUTATJA FEL, HOGY KIVÁLÓAN ÉRT A DALÍRÁSHOZ ÉS AZ ISMERETLEN HANGZÁSOK, A MELANKÓLIA ÉS AZ ÖRÖM KÜLÖNBÖZŐ STÍLUSOKBA ÉS GROOVOKBA SZERKESZTÉSÉHEZ." (MICHAEL REINBOTH, COMPOST RECORDS, WOM JOURNAL 1999. MÁRCIUS)

„...RITKÁN VOLT HÁTRADŐLT ZENE ILY KEVÉSBÉ FÁRASZTÓ." (ARHUS FESTUGE, DÁNIA, 1999. AUG. 30.)

„...ELEKTROMOSAN DÚSÍTOTT STRATOSZFÉRADZSESSZ HALADÓ DOPEFEJEKNEK." (SOUND MAGAZIN, NÉMETORSZÁG, 1999. MÁRCIUS)

Under Cover Music Group Magyarország Kft.
Edömér u. 6/302 > H-1113 Budapest, Hungary
Tel: +36.1.2091741 > Fax: +36.1.3334076
www.ucmg.com > e-mail: info.hu@ucmg.com

FORRÓ VONAL: 06.30.9705235

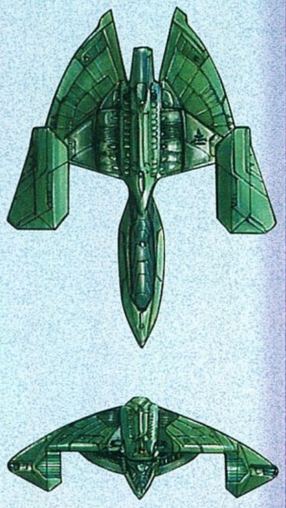
UCMG/Hungary

NÉV:

STAR TREK: INVASION!

SZÉLJEGYZET:

A WARTHOG ÍGÉRETE SZERINT OLYAN TÁJAKRA UTAZHATUNK, AHOL TREKRAJONGÓ MÉG NEM JÁRT…

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Űrcsata
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Warthog
RELEASE DATE:	Június
DISC INFO:	
KARAKTER DESIGN:	
ÁLLAPOT:	80%







Az Alpha Kvadráns pokoli mélységei. Ne feledd: a világűrben senki nem hallja a lézereidet…

CSILLAGIDŐ: 54211.82…

A *Star Trek: Invasion!* eseményei mintegy öt évvel azután kezdődnek, amikor az *All Good Things* (a *Star Trek: The Next Generation* utolsó epizódja) filmben időleges búcsút mondtunk a történetnek. Ez azt jelenti, hogy a játék körülbelül abba az időpontba visz, ahol a *Star Trek: Voyager* és a *Deep Space Nine* jelenlegi részei játszódnak. Persze csak akkor, ha nem fogadjuk el a szkeptikusabb Trekofilok érvelését, akik szerint sokszor még az egyes részeken belül sem logikusan halad előre a csillagidő.

A *Szövetségi Technikai Felmérés Kézikönyve* 11. oldala szerint „2230. december 4-én, a földi greenwichi idő szerint éjfélkor a Bolygók Szövetsége a csillagidőt nyilvánította az idő mértékegységévé. A csillagidőt a Fomalhaut-A Cepheid változócsillag fényességi köre alapján mérik a Szövetség területén."

Bár legtöbbünk annyira bele van mélyedve a legjobb játékokba, hogy az ilyen rizsák nemigen aggasztják, azért megjegyzendő, hogy a jelenlegi állapotában igen ígéretes *Star Trek: Invasion!* szerencsés esetben már 180 csillagidőegység múlva előttünk lehet. Körülbelül.

A *PSM* bejelentkezik: csillagidő szerint 54211.82 van. A Borgok újra csak veszélyeztetik az emberiség létét és vezetőink kétségbeesett megmentési kísérletként szolgálatba állítanak egy új, Valkyrie osztályú csatahajót, amelyet elsősorban közelharcra terveztek. A *PSM* kapcsolatba lépett Haydn Daltonnal, a Warthog anyahajó vezető tervezőjével, hogy megtudakolja terveit a *Star Trek: Invasion!* játékot és a hadjárat 30 küldetését illetően.

„Gyorstempójú, arcade stílusú űrbeli háborús játék, amely a *Next Generation* szereplőire és történeteire épül." – kezd rá Haydn. „Főleg egy Cooper nevű figura bőrében éljük át az eseményeket, akit több társával együtt riadóztattak a Valkyrie hadtestek vezetői – ők lesznek az előrevetett egység a Borgok elleni újabb harcban." Érthető és ismerősnek tűnő mondatok azok számára, akik csak érintőlegesen is foglalkoznak a Trekkel. A fanatikus rajongók azonban nyilván felkapják a fejüket a Valkyrie-utalásokra, amelyek – annyi minden más mellett – csak a Star Trek univerzum PlayStation szegletében találhatók meg.

A Valkyrie hajók olyan kicsiny szövetségi vadászgépek, amelyeknek a játékban mi magunk vagyunk a pilótái. Azért jelennek meg, hogy felgyorsítsák a játékmenetet és továbbfejlesszék az *Invasion* közelharc-elemeit. Ugye, nem hangzik túl Star Trekesen? A jó hír azonban az, hogy a Paramount filmstúdió (a tévésorozat készítője) a munka minden szakaszában szorosan együttműködött a Warthoggal; így minden, ami megjelenik a játékban, hitelesnek tekinthető – beleértve az események csillagidejét és egy új fajt, a Kam'Jahtae nemzetséget is.

„Ősi faj, amelynek vállában egy jókora chip van" – mondja Haydn – „olyan két, két és fél méter magasak, hihetetlenül erősek és nagyon

IDÉZET: **„A Paramount a munka minden szakaszában szorosan együttműködött a**





Óóóh, ez csinos... Az *Invasion!* új Valkyrie hajója mindenféle Borg-zúzásra képes



Behálóztak? Akkor szökkenj az Activision honlapjára (www.activision.com), a Warthog weboldalára (www.warthog.co.uk), vagy a *Star Trek* site-ra (www.startrek.com), hogy megtudhasd a legfrissebb információkat

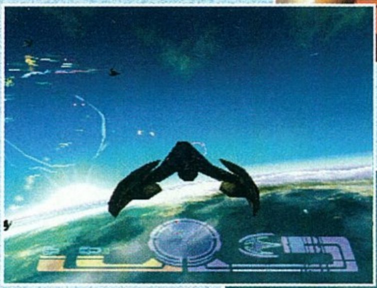
kötődnek a vezetőjükhöz. Nagy csoportokban mozognak és hosszú, győzedelmes történelmet tudhatnak maguk mögött." De mi eddig nemigen hallhattunk róluk.

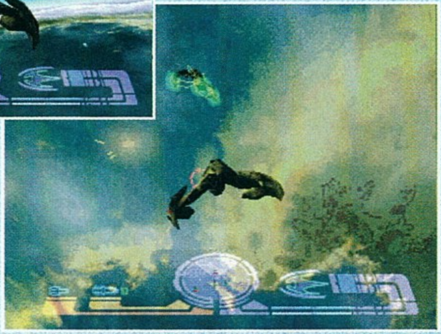
Természetesen az *Invasion!* sok olyasmit is hoz majd, amely már ismerős a Trek rajongók számára, köztük Patrick Stewart és Michael Dorn hagját, akik karakterei, Jean Luc Picard és Worf megjelennek a játékban. Fej-fej mellett haladhatunk olyan legendás hajókkal, mint a Romulan Warbirds vagy a Klingon Birds of Pray. Ezek az óriási űrhajók, köztük az Enterprise is, gyakran nem csupán pompás hátteret adnak csatározásainkhoz, hanem szerepük is van a küldetésekben. Egy hajóraj részeként feladatunk lehet az egyik monstrum védelme, vagy épp lerohanása – akármelyik is lesz osztályrészünk, ez izgalmas fordulat a hagyományos közelharchoz képest.

„Ellenségeink és alakzatunk szárnyai fejlett mesterséges intelligenciával rendelkeznek, így néha akár hátra is dőlhetünk, amint az egyik Valkyrie-társ követi az ellenséget, majd beveti a fegyvereit. Ha sikerül levadásznia a szerencsétlent, a kolléga alkalomadtán nekiáll parádézni és végrehajt egy orsót" – fejti ki Haydn, aki maga is egy kicsit Trekkie-nek tűnik, bár a projekt előtt semmiképp nem nevezhettük volna annak.

És mi a fejlesztő csapat legnagyobb büszkesége az új játékban? Haydn rögtön a grafikai engine-re tippel, amely egyszerre 20-30 hajót is mozgat a képernyőn. „A PlayStation világában ez eddig szinte hihetetlen volt" – büszkélkedik. Minden, amit erről a programról tudunk, arról tanúskodik, hogy a készítők apait-anyait beleadtak a munkába. Sőt mi több, arról is vannak pletykák, hogy egy-két olyan hajó, amelyet a játék számára terveztek, később esetleg egy Star Trek részben is megjelenhet majd. Ne felejtsétek majd el, hogy hol láttátok őket először...

Justin Calvert









A bolygóközi tér szemléletes megjelenítése – egy műhold keringési magasságából. Ejtőernyő sem segítene...

NÉVJEGY

LOGO:	WARTHOG
NÉV:	Haydn Dalton
BEOSZTÁS:	Vezető tervező
SZAKMAI MÚLT:	Haydn előzőleg tervezőként részt vett olyan klasszikusok kidolgozásában, mint a *Double Dragon*, az *Operation Wolf*, az *Assassin* és persze a *Daffy Duck Goes* to Hollywood
RÁHATÁSOK:	Kétségtelenül nem fordítván nagy figyelmet a *Colony Wars* sorozatra, Haydn egyedüli ráhatásként az *Omega Boostot* és az *R-Type-ot* említi. Feltehetően azért a *Star Trek* tévéműsoroknak is volt egy kis szerepük

EGYÉB INFORMÁCIÓK

HONLAP:	www.warthog.co.uk

Warthoggal"

NÉV:

CHASE THE EXPRESS

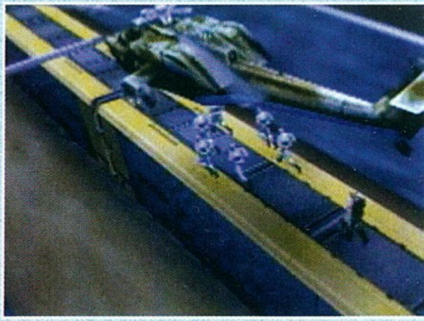
SZÉLJEGYZET:

A *METAL GEAR SOLID* EGY EXPRESSZ-VONATON, DE NÉMI *RESIDENT EVILLEL* FŰSZEREZVE? SÚLYOS!...

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	3D akció/kaland
KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Sugar & Rockets
MEGJELENÉS:	Szeptember
JAPÁN BORÍTÓTERV:	 
KARAKTER-DESIGN:	 
ÁLLAPOT:	Fordítás alatt





Üdvözlünk a Jack Morton, az amerikai légierő főhadnagya világában. Kemény egy fickó, de itt talán még ő is fél kicsit...



Ezek az állig felfegyverzett terroristák bárhol megállnák a helyüket...

Mint már nyilván észrevettétek, a játékok világában elég sok a folytatás, a második rész. Rally szimulátorok, RPG-k, sportjátékok, túlélési horror-eposzok... Azért az is igaz, hogy ezek között jó pár remek programot is találhatunk – ugye te is azt szereted, ha nem csak annyiból áll a dolog, hogy a készítők mindig ugyanazokat a hősöket és környezeteket teszik elénk másik sorszámmal?

Ha te is a változatosságra szavazol, a *Chase The Express* bizonyára neked is bejön majd. Az akció/kaland játékot a Sony Japan saját fejlesztőcsapata, a Sugar & Rockets készítette. A cselekményben megjelenik a NATO, a francia nagykövetség, a terrorizmus, az emberrablás, egy expresszvonat és jó pár kelet-európai város is... Ezt a sokszínű sokaságot Koji Jada, a játék producere magyarázza meg.

„A *Chase The Express* Európában játszódik, főszereplője pedig Jack Morton, az amerikai légierő főhadnagya, aki a NATO-tól kap megbízást" – mondja Koji-szan, aki a *PSM*-mel a Sony tokiói Sumitomo Nakano-Sakaue épületében beszélgetett. „A francia nagykövet is a vonaton van, amelyet terroristák kerítenek hatalmukba. Morton feladata a nagykövet megmentése."

Metal Gear a 7.45-ös pusztaszabolcsi vonaton? Körül belül, de íme némi háttértörténet. A kérdéses vonat a Blue Harvest, amely egy szupergyors, NATO-fejlesztésű expressz. Arra tervezték, hogy biztonságos helyre vigye a politikai menekülteket, első küldetése pedig az, hogy a francia nagykövetet és családját Szentpétervárról Párizsba vigye. Fegyveres őrök, titkosügynökök és a helikopteres kíséret társaságában utazunk, s úgy tűnik, minden rendben is van, amíg el nem érjük az ukrán határt. Itt éri a vonatot a terrorista-támadás, a nagykövet és családja fogságba esik. Ja, és van itt még valami, amit eddig elfelejtettünk megemlíteni: pár többrobbanófejes nukleáris fegyver...

„A *Chase The Express* alapjában véve egy kalandjáték" – folytatja Koji-szan. „Vannak rejtvényszerű elemei, de elsősorban kalandjátéknak tekinthető. Bár itt is megölöd az ellenséget, de mégis az van a középpontban,

MÉG KEMÉNYEBBEN...

Most már hivatalossá vált – a kalandjátékokban az európai játékosok jobbak japán társaiknál. Ugyanúgy, mint a legutóbbi *Resit* is megnehezítették az európai megjelenésre, most a *Chase The Express* nehézségi fokozatát is megnövelik, mielőtt piacra dobnák kontinensünkön.

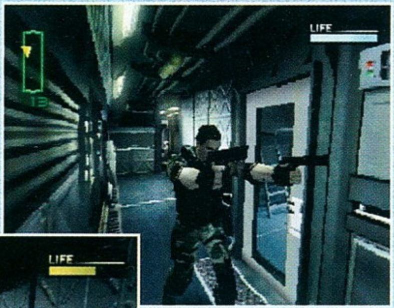
„Még folynak a fordítási munkálatok" – mondja Koji-szan. „Megváltoztatjuk a kulcskonfigurációt, de valóban nehezítünk is a játékon. Mások az európai és japán akciójátékrajongók képességei. Olyan információim vannak, hogy a játékosok egyik fele viszonylag könnyedén végig tud menni a *Resident Evilen*, de a másik fele abszolút nem. Nagy űr van a tehetségesebbek és az ügyetlenebbek között. Én is játszottam már európai akciójátékokkal, és nagyon nehéznek találtam őket – gondolom az európaiaknak ez nem olyan vészes."

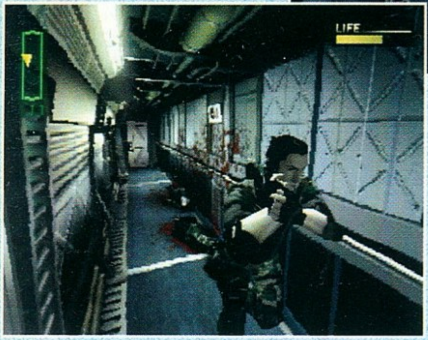


Mit is mondhatnánk? Gyertek, Akihabara-lakók, megnézzük, elég kemények vagytok-e!

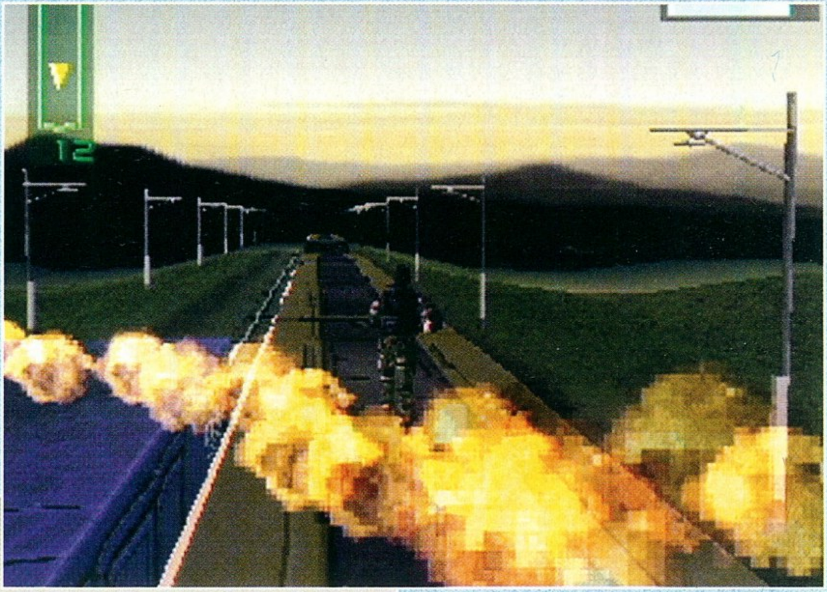
IDÉZET: **„A *Chase The Expresst* elsősorban a *Die Hard* és egy Steven Seagal film**



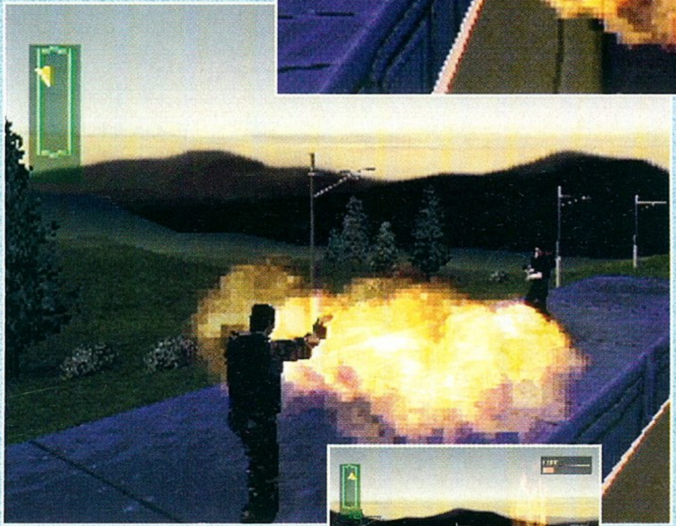




Ahelyett, hogy a helyszínek között kapkodna, a *Chase The Express* egy nyomvonal mentén gördül végig olajozottan, amolyan *Nagymenők*-stílusban



Kezdenek előjönni a fóbiáid? Ne aggódj, a mini-játékok miatt úgyis fel kell majd másznod a vonat tetejére. Készülj az ugrásra...





hogy hány embert mentünk meg. Ezen alapulva a játék sztorija több irányban folytatódik. Tizenhat kocsi van a vonaton. A tizediken kezdesz, de vissza kell menned az elsőhöz, ahol a bomba van. Más vonatokkal is találkozol, és egy ellenséges erődítmény is utadba akad. Sokféle cselekményszál van, így újra és újra végigmehetsz a játékon, nem fogsz egyhamar ráunni."

Hét lehetséges befejezéssel tényleg nemigen lehet megunni egy játékot. A Blue Harvest harminc városon és tizenkét európai országon dübörög át, mindeközben nekünk ugrálnunk, rejtőzködnünk, lövöldöznünk kell ahhoz, hogy sikerre vigyük a küldetést. Sok rejtvénnyel is találkozunk, és egy csomó mini-játék térít el minket egy-egy időre a menetiránytól.

„Van egy játék, ahol a vonat felett repkedő helikopterekre kell lövöldözni" – árulja el Koji-szan. „Van egy másik, ahol egyik vonatról a másikra kell ugrani. Amikor pedig lokalizálod a bombát, az addig összegyűjtött információkat kell felhasználnod, hogy hatástalanítsd azt. Reméljük, hogy élvezni fogjátok a játékmenetet és magát az akciófilmszerű élményt is."

Igen, ez a program pontosan ilyen. Koji-szan bevallása szerint a *Chase The Express* „elsősorban a *Die Hardra* és egy Steven Seagal filmre emlékeztet, az utóbbi címére azonban sajnos nem emlékszem..." (*Under Siege 2* – a szerk.). Épp megfelelő környezet ez egy kis klausztrofóbia-gerjesztéshez, és – bár azért nem egy *Resi* – a *PSM* megérti, hogy miért került a játék a japán listák élére.

„A vonat tetején minden poligónokból áll" – mondja Koji-szan. „A vonat belsejében azonban egy új technikát használtunk, amelyben a háttér egy összefüggő CG (számítógépes grafika). Az ezáltal okozott 3D érzést körbenézve tapasztalhatják meg a játékosok. Nem poligónokból áll, de ugyanazt az érzetet adja. A kamera szabadon pásztázhat, így az egész egy pillanatig sem akadozik."

A zenének, a hanghatásoknak és a kísérteties, vágás nélküli hatásnak köszönhetően a feszültség szinte kézzel fogható. Koji-szan érthetően büszke is. A szeptemberi bemutatón a *PSM* is ott lesz az első sorban. ■

Mike Goldsmith



Ez a kifürkészhetetlen fickó bal oldalt a *Chase The Express* producere, Yasuyuki Hasebe. Tada-szan – némiképp érthetően – egyfolytában helyesel...

ihlette, amelynek nevére azonban sajnos nem emlékszem..."

NÉVJEGY	
LOGO:	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
NÉV:	Koji Tada
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Koji-szan a Sugar & Rockets munkatársa; ez a cég dolgozott a *Kurushin* és a *Pet in TV*-n is
RÁHATÁSOK:	Mint a cikkből kiderül, a fő ráhatás a *Chase The Express*-re mozifilmekből ered – bizonyos akció/kalandfilmekből, amelyek főszereplői Willis és Seagal urak ...
EGYÉB INFORMÁCIÓK	
HONLAP:	www.playstation-europe.com

NÉV:

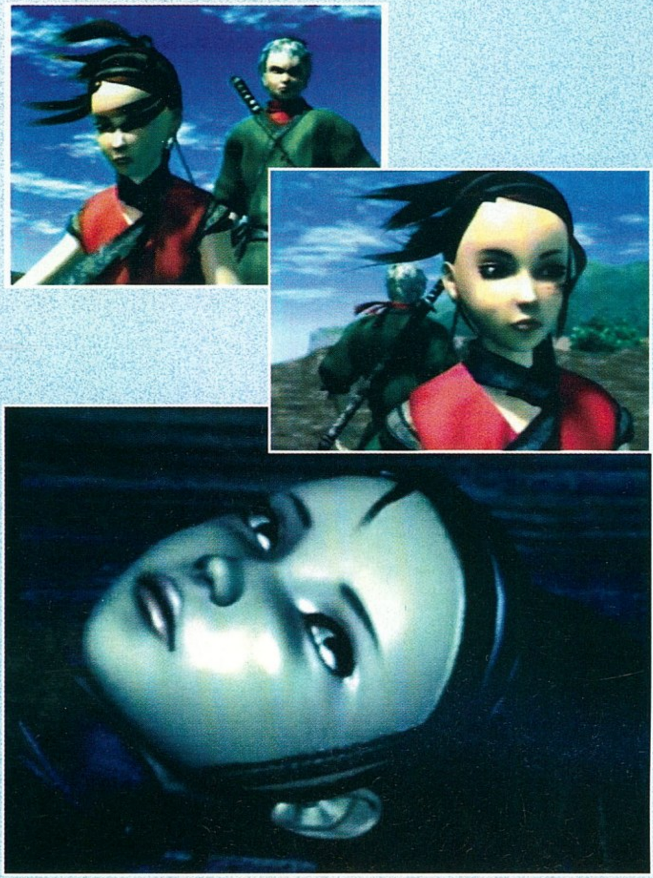
TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

SZÉLJEGYZET:

ITT SZÓ SINCS RADARRÓL, PUSKÁKRÓL, VAGY KÉMFOTÓKRÓL – ITT CSAK A SAJÁT ÁLCÁD ÉS RAVASZSÁGOD A FEGYVERED. NEM KIS KIHÍVÁS...

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Lopakodós
KAIDÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Acquire
MEGJELENÉS:	Június
LEMEZINFÓ:	
KARAKTER-DESIGN:	
ÁLLAPOT:	70%



A Star Wars és a *Tomb Raider* is ezt a receptet követte, így most a *Tenchun* a sor. Ayame nem véletlenül látszik fiatalabbnak, mint a *Stealth Assassins*-ban



Annyiféleképpen juthatunk el egy-egy szituációba, hogy akár különböző fegyverekkel is kísérletezgethetünk

A *Tenchu: Stealth Assassins* megjelenéséig a videojátékokban megjelenő ninják a harcstílus terén nem sokban különböztek utcai harcostársaiktól. Mindannyian maszkot viseltek és néha elővették a shurikent, de itt már véget is ért a ninja-jelleg. A *Tenchu* 1998-as megjelentetése arra volt hivatott, hogy visszaállítsa a rejtélyes keleti harcosok hírnevét, amelyet olyan játékok is megtépáztak, mint a *Shadow of Darkness* és a *Rising Zan: The Samurai Gunman.*

A *PSM* munkatársainak sikerült Takuma Endonak, mindkét *Tenchu* játék rendezőjének nyomára bukkanni, s a PlayStation következő „lopakodós ünnepének" előkészületeiről faggattuk őt. „A térképek nagyobbak és részletesebbek lesznek; új ninja-képességek, például az úszás, a holttestek elrejtése és a halott ellenségek kirablása jelennek meg; 20 fegyverből álló arzenált kap a harcos, amelyek között robbanó nyíl is lesz; ezen kívül a víz alatti légcső, a lőfegyver, no meg a klasszikus dobócsillag és kapaszkodóhorog sem maradhat el" – kezdi Takuma, majd befejezi a szokatlanul hosszú mondatot: „Sokféle ellenfél és nagyfőnök vár ránk, mind feljavított mesterséges intelligenciával, és a kihívások is olyanok lesznek, amelyek igazán próbára teszik majd a játékos lopakodó és álcázó technikáit".

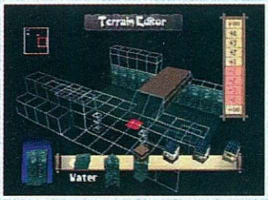
Az új kihívások alatt Takima, az eufémizmusok nagymestere azt érti, hogy az eredeti éjszakai küldetéseket, amelyek egyenes utcákon játszódtak, most felcserélték nyílt területeken játszódó eseményekre. Ha próbáltál már egy szál boxeralsóban elrejtőzni a puszta közepén, sejtheted, mekkora kihívást jelentenek ezek az új szintek.

Rikimaru és Ayame ninják visszatérnek az új játékban – amely valójában nem az első játék folytatása, hanem az eredeti cselekmény előzményeit tárja elénk – és jó hír, hogy kettőjük története elágazik, amely arra ösztönzi az embert, hogy mindkettejük szerepében végigjátssza a játékot. Voltak

CSAK JAPÁNBAN (EREDETILEG)

A *Tenchu* Japán-beli sikerét követően egy különleges „rendezői változat" is megjelent, amelyen küldetés-editor is volt. Ez a funkció olyannyira népszerű lett, hogy végül egy olyan lemezt is piacra dobtak, amely száz, a felhasználók által készített küldetést tartalmazott.

Elfogott az irigység? Pedig nincs okod rá, ugyanis a *Tenchu 2*-nek is része lesz a szint-tervező, méghozzá annak újabb változata. Az új progi korai verzióját megszemlélvén bízvást állíthatjuk, hogy a szintek összeillesztése nem lesz bonyolultabb, mint a legózás. Nem lesz más dolgunk majd, mint egyszerűen felemelni, elhelyezni és elforgatni a térképrajzoláshoz is használt palettából kiválasztott tárgyakat. Ugyanígy be is népesíthetjük újonnan kreált területünket, és világunkat másodpercek alatt kipróbálhatjuk. A szinteket a memóriakártyára menthetjük és Takuma azt reméli, hogy – a PS2 segítségével – a játékosok az Interneten is cserélgethetik majd házi készítésű küldetéseiket.



Lehetetlen küldetés... A *Tenchu2* hiperszuper küldetés-editorával jól összezavarhatjuk ninjánk fejét

IDÉZET:

„Nem valószínű, hogy többször is ugyanazt átéld a *Tenchu 2*-ben..."



A nagyfőnökök félelmetesek, de párszor le lehet őket vadászni egy-egy lopakodás-gyilkolás kombinációval













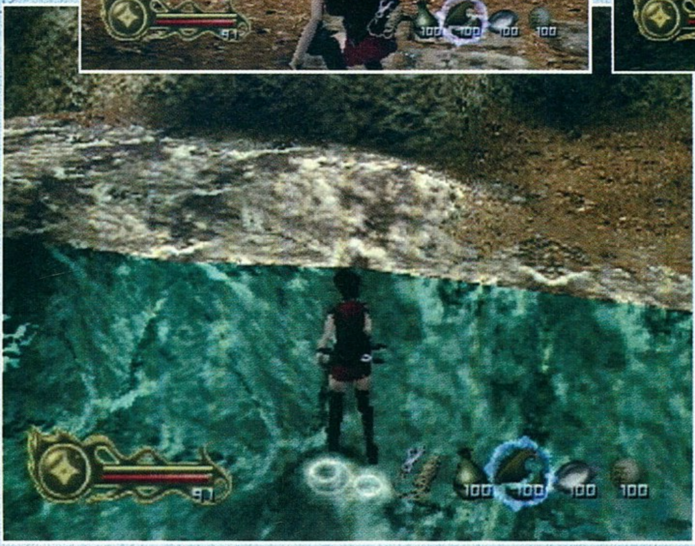
pletykák egy harmadik karakterről is, de amikor ezt említettük, Takuma fagyosabb fazonra váltott – valószínűleg féltette az életét, s nem akart kikotyogni ilyesféle ninjatitkokat.

Akárcsak az eredetiben, Rikimaru és Ayame mozgásai most is különbözőek lesznek, s ezeket klassz támadókombinációk egészítik ki. Emellett nem kevesebb, mint hét lopakodós-gyilkolászós animációt is végignézhetünk. Mi lehetne izgalmasabb, mint a gyanútlan ellenség mögé lopózni és szép csendesen elnyisszantani a torkát, még mielőtt rájönne, hogy ott vagyunk? Nem nehéz feladat... Elvágjuk a torkát, ellopjuk a fegyvereit, aztán elrejtjük a holttestét, hogy senki ne akadjon nyomunkra. Ez a már-már szabadstílusú játékmenet az egyik olyan tényező, amely naggyá teszi a *Tenchu* játékokat. Annyiféleképpen közelíthetjük meg a küldetéseket, hogy nem valószínű, hogy többször is ugyanazt éled majd át – ugyanezt például nem mondhatnánk el a *Syphon Filter 2*-ről, vagy a *Metal Gear Solid*ról.

A játék irányítása nem változik, az alapvető fontosságú lopakodó gomb lehetővé teszi, hogy kússzunk gyalogläs helyett, vagy bukfencezzünk ugrás helyett. Sőt, akár ki is kukkanthatunk az utcasarok mögül, háttal a falnak támaszkodva. Különösen hasznos ez tudván, hogy ellenségeink között igen éles hallású majmokat és bősz tigriseket is találunk az eddigi szamurájok, banditák és őrök mellett. A konfrontálódást a legtöbb esetben érdemes elkerülni annak ellenére, hogy karakterünk lenyűgözően sokféle közelharc-fogást is tud, és jó néhány igen ijesztő ninjafegyverrel is rendelkezik.

Takuma büszkén mondja: „Annyi pozitív visszajelzést kaptunk az első alkalommal, hogy nem hajtottunk végre lényegesebb fogalmi változtatásokat a *Tenchu 2* készítése során. A játék új adottságai viszont közelebb segítik játékosainkat ahhoz, hogy úgy érezhessék magukat, mint egy igazi ninja".

Justin Calvert



A rejtekhelyeket nem annyira könnyű megtalálni, mint az első alkalommal, és a ruhánk sem nyújt igazi álcát





A hangulatos intró tökéletesen bevezet a cselekménybe és bemutatja a főbb szereplőket is

NÉVJEGY

LOGO:	ACQUIRE
NÉV:	Takuma Endo
BEOSZTÁS:	Elnök és rendező
SZAKMAI MÚLT:	Takuma rendezte az eredeti *Tenchu: Stealth Assassins* játékot is – ez az első program volt, amely élethűen festette le a ninják sötét világát
RÁHATÁSOK:	Ahelyett, hogy más játékokban keresett volna ihletést, Takuma azt állítja, hogy a fő ráhatás egy új japán ninja-film volt, amelynek *The Castle of the Owl* az angol címe. Emellett néhány – a ninjákról szóló – irodalmi és történelmi portré is befolyásolta.

EGYÉB INFORMÁCIÓ

HONLAP:	www.acquire.co.jp

NÉV:

X-MEN: MUTANT ACADEMY

SZÉJEGYZET:

AZ X-MEN FIGURÁI ELŐTT ÚJ DIMENZIÓK NYÍLNAK MEG, AMINT A KÖVETKEZŐ PLAYSTATION FELLÉPÉSÜKRE KÉSZÜLNEK

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Verekedős
KIADÓ:	Activision
FEJLESZTŐ:	Paradox
MEGJELENÉS:	Augusztus
ÁLLAPOT:	75%







A fantasztikus mozgások sokkal jobban néznek ki három dimenzióban; különösen akkor, amikor a kamera körbefordul



Wolverine tud pár kemény figurát (mint Cyclops épp rádöbbent)

Talán belefáradtak, hogy a Capcom korosodó utcai harcosaival viaskodjanak? Vagy úgy érezték, itt az ideje valami olyasmit csinálni, ami nem kétdimenziós? Bármi is legyen az oka, az X-Men szereplői ezúttal arra készülnek, hogy diadalmasan, háromdimenziós környezetben csapjanak majd össze a PlayStation porondján, köszönhetően a Paradox és Activision cégeknek. A *PSM* Jay Haldermannal, az *X-Men: Mutant Academy* producerével beszélgetett a szépreményű új X-Men játékról.

„Az *X-Men: Mutant Academy* az első alkalom, hogy az X-emberek háromdimenziós játékban jelennek meg" – kezdi Jay. „A progi lényegében egy verekedős játék, amelyben szuperhősök csapnak össze különleges effektek, és kidolgozott környezet közepette – mindez a megszokott X-Men stílusban." Jay szerint emiatt a *Mutant Academy* jobban hasonlít az *X-Men* képregényre, mint az *X-Men Vs Street Fighter Ex* stílusú progik, amelyekben hőseink inkább csak vendégszereplőként jelentek meg.

Tíz X-Men jelenik meg a játékban, mindegyik változatos megjelenéssel. (például a szuperfelsőrészben, amelyet az új filmben viselnek). Jay azonnal felhívja a figyelmünket, hogy „igen változatosak a karakterek. A képregényhez hasonlóan különböző a magasságuk, a súlyuk és más-más képességekkel is rendelkeznek." Nem is beszélve a karmokról, mérgező nyelvekről, lézerekről és a pszicho-erőről.

Bár a *Mutant Academy* csak tíz harcost kínál, a változatosság terén mégis legalább annyit nyújt, mint a legtöbb beat 'em up játék. Akár a levegőbe is felszállhatunk egy jó kis légicsata kedvéért, amelynek jellege Jay szerint leginkább a *Matrix* edző részletéhez hasonlít. Király!

Olyan arénákat láthatunk, mint a Hold kék területét, a megtámadott New Yorkot, vagy épp a lebegő S.H.I.E.L.D fedélzetét. Ezek mind az X-Men történetek egy-egy híres epizódja alapján lettek kidolgozva, helyenként még maga a helyszín is interaktív. „Nagyon igyekeztünk, hogy ezeket a helyszíneket a valósághoz hűen ábrázoljuk, és a megfelelő mélység miatt a játékosok valóban megjelenjenek a környezetben" – magyarázza Jay. „A Marvel univerzum egy másik kulcsfontosságú elem, amely nagyban hozzájárul az *X-Men* vonzerejéhez." Ezen a ponton Jay elkezdett magában motyogni arról, hogy beleszeretett Storm karakterébe és megkért, hogy ezt ne mondjuk el a feleségének. Nem mondtuk el. Egyelőre.

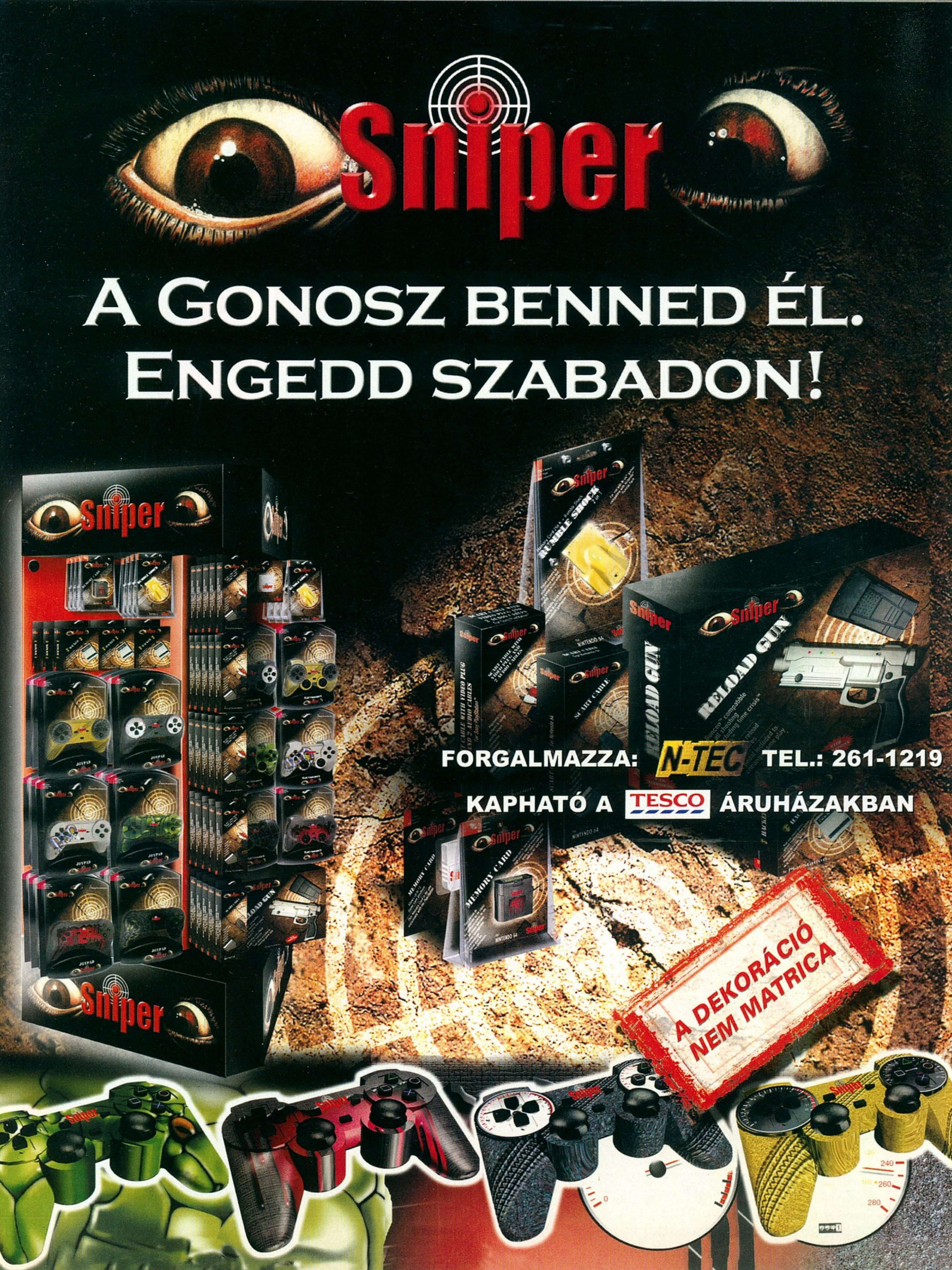
Justin Calvert





NÉVJEGY	
CÉG:	Activision
NÉV:	Jay Halderman
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Jay több Activision programon dolgozott már, például az *Apocalypse-on*, az *Asteroids-on*, a *Pitfall 3D-n* és a *Wu Tangon*.
RÁHATÁSOK:	Jayre természetesen elsősorban az *X-Men* képregények voltak hatással, no meg a nemsokára mozikba kerülő *X-Men* film, amelyet Bryan Singer rendez.

IDÉZET: **„Egy háromdimenziós verekedős játék, amelyben szuperhősök csapnak össze..."**


Sniper
A GONOSZ BENNED ÉL.
ENGEDD SZABADON!
FORGALMAZZA: N-TEC TEL.: 261-1219
KAPHATÓ A TESCO ÁRUHÁZAKBAN
RELOAD GUN
RUMBLE SHOCK
SCART CABLE
MEMORY CARD
A DEKORÁCIÓ NEM MATRICA

NÉV:

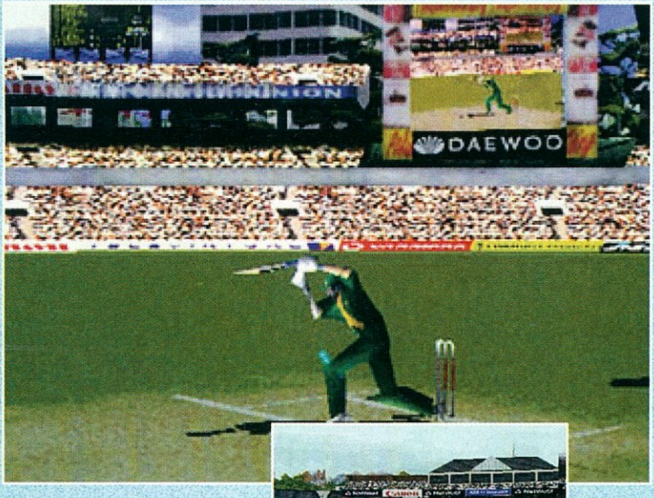
BRIAN LARA CRICKET 2000

SZÉLJEGYZET:

A CODEMASTERS-ÉK ÚJ LARÁJA – EZ ALKALOMMAL EGY KRIKETTÜTŐVEL

TERMÉKLEÍRÁS

MŰFAJ:	Krikett-szimulátor
KIADÓ:	Codemasters
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	2000 nyár
ÁLLAPOT:	65%




Pizsamás játék... A Stevie Wonder által tervezett krikett-mezek teljes választéka látható a pályán, csak hogy ne legyen olyan jó ránézni





Az angol edző felkínált a csapatnak egy hatalmas nyalókát, ha megnyerik a következő meccset... hahó, van ott még valaki?



Az eredeti *Brian Lara Cricket* mindig is az a játék volt, ami a legjobban visszaadta legkedvesebb nyári játékunk hangulatát. Ha ehhez hozzávesszük még azt is, hogy a jelenlegi konkurenciát egyedül az EA minőségen aluli *Cricket 2000*-e képzi, talán megbocsátható a Codemasters-nek, hogy a könnyebb utat választva egyszerűen csak kihozták egy folytatást. A helyzet azonban nem ilyen egyszerű, ahogy azt Dan Ackroyd vezető programozó is elmagyarázta a *PSM*-nek – rengeteg minden volt, amit a Codemasters tovább akart fejleszteni, és hasonlóan sokmindent kívántak hozzáadni a 2000-es kiadáshoz.

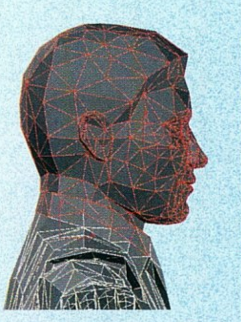
„Az előző részben a manuálisan irányított mezőnyjáték kissé kiábrándító volt, és az irányítása is túl nehéznek bizonyult." – fejtegeti Dan. Az új rendszerben abban a pillanatban, ahogy a labdát elütik, a kamera a legjobb helyzetben álló mezőnyjátékos első személyű nézetére vált. „Ezután rá kell vetődnöd a labdára, utána kell rohannod és felvenned, vagy megpróbálkozhatsz azzal is, hogy elkapod. Mindebben a játék a segítségedre van. Ilyen módon nem kell pixel-(képpont, ezekből áll össze a teljes kép) pontosságúnak lenned. Ezután vissza kell dobnod a labdát a pálya megfelelő végébe, és meg kell próbálnod lefutni az ütőjátékost."

A dobás folyamata is módosult, mivel a képernyőn most két sávot láthatsz, amelyek a labda sebességét és röppályáját határozzák meg. „Ha jól időzítesz," – magyarázza Dan – „megpróbálhatsz egy megtévesztő dobást is indítani a szokásos helyett, ezzel becsapva az ütőjátékost." A hangsúlyt főleg az angol bajnokságokra helyezték – bár nemzetközi versenyek is helyet kaptak a játékban –, és most tíz bajnokságban játszhatsz a 63 csapattal, ami körülbelül 800 játékost jelent. A játékosok modelljei komolyabb valódi krikettesek arcaival készültek, és a játékos-animációk száma is nőtt; a tortán a hab pedig a *Test Match Special*-ból ismert Jonathon 'Aggers' Agnew és a '70-es évek sebesség-ördöge, Jeff Thompson kommentárja. Ehhez még pluszként hozzájön az is, hogy a bajnokságok megnyerése '80-as évekbeli klasszikus meccseket nyit majd ki.

A *Brian Lara Cricket* inkább a meccsekről, mint a csapatok menedzseléséről szól, ezenkívül Ackroyd és csapata arra is figyelmet fordít, hogy a játék három fő része között meglegyen a megfelelő egyensúly.

„Ha túl könnyűvé teszed az ütőjátékos dolgát, a dobás és a mezőnyjáték nem lesz élvezetes. Ha a dobásnak kedvezel túlságosan, az ütés lesz nehéz. Arra is oda kell figyelnünk, hogy a mecscsek eredményei valósághűre sikerüljenek, mint például 20 meccsen veretlen Ausztrália, vagy ilyesmi...". Na, hát az nem lenne krikett.

Chris Buxton



Az összes sztárjátékos szerepel a játékban. Ő itt Arnie

NÉVJEGY

CÉG:	Codemasters
NÉV:	Dan Ackroyd
BEOSZTÁS:	Vezető programozó
ROSSZ VICCEK A NEVÉVEL KAPCSOLATBAN:	Igen
RÁHATÁS:	Dan megemlítette a *FIFA*-sorozatot a játszhatósága miatt, és a *Tomb Raider*-t az irányítás okán.

IDÉZET:

„Ahogy elütik a labdát, a kamera a mezőnyjátékos első személyű nézetére vált..."

BUTIK

Figyeld csak, milyen hihetetlen békességben megfér egymás mellett a régi és az új mese, Micimackó és Action Man? Ezeket lehet keverni is, ám. Például Tigris beugrik a Batmobilba, hogy gyorsabban odaérjen Micimackóhoz, aki éppen Dr. X-szel beszélget egy új mézlelőhely vitatott tulajdonjogáról, amit a Micro Machines Cobra Központja mért be. Na milyen volt?

Micro Machines Cobra Kommunikációs Központ

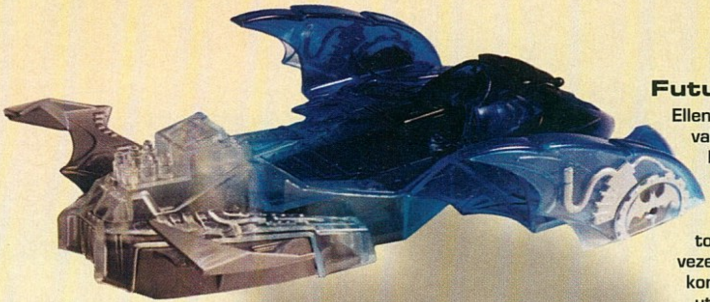
ó félórányi építés és matricaragasztgatás után – amiben z összeszerelési útmutató körülbelül annyit segített, mintha ieroglifákkal rajzolták volna – összeállt a Központ. Vannak lőhető rakétái, forgó lövegtornyok, van alagút és garázs. meglepetés pedig az, hogy egy ravaszul elrejtett gomb negnyomására a torony kettényílik és leomlik, a híd egyik arabja pedig elrepül. Mintha találatot kapott volna a omplexum, és felrobbanna, csak a gyengébbek kedvéért.





Tigris

A rajzfilm-sorozat vitathatatlan sztárja, aki az eredeti regényben valójában epizódistának minősíthető. Tigris karrierjét hallatlan mozgásigénye alapozta meg; a rohanáshoz és akcióhoz szokott mai filmközönség sokkal inkább vevő az ő farkonpattogós mutatványaira, mint Mackó kissé nehéz felfogásról tanúskodó monológjaira, vagy lassú, megfontolt, kizárólag a méz irányába tett megmozdulásaira. Hátizsákja kulcstartóként funkcionál, mert hogy tenyérnyi a szentem.



Future Batman - Batmobile

Ellentétben a normális Batman Batmobiljával, ami még mutatott autószerű vonásokat, ez a járgány nélkülöz minden ilyesféle haszontalan, ósdi sallangot. A jövőben úgy látszik minden más lesz, mint mi azt gondolnánk. Műszaki adatok: kabrió kivitel, átlátszó-ciánkék szín, vezetőoldali légzsák (az nincs), ajándék légkondicionáló, 20% kezdőrészlet befizetése után az Öné lehet... vagy valami hasonló. Ha tolod az asztalon, villog. Úgy ám.



Action Man: Dr. X

Ezzel a külsővel leginkább egy építkezésen lehet feltűnés nélkül mozogni, de még ott is muszáj lenne érdekes bal kezét takargatnia. Amit egyébként egy ötletes felhúzó segítségével mozgatni is lehet. Dr. X amolyan főgonosz féleség az Action Man kalandok sorában, aki igyekszik keresztbe tenni mindenkinek, és meglepő módon a Világ Ura kitüntető cím után áhítozik. Ami azonban nem jön össze neki – most képzeljétek el, ezzel a hajjal?!

Micimackó

Mackónk, miután Róbert Gidához átnézett egy pillanatra, csak úgy jártában-keltében, falt egy kis mézet, könnyed uzsonna gyanánt. Majd Malacka lakja felé irányította lépteit, és a menyétes kalandra emlékezve nyalt egy kevéske mézet, a nagy izgalomra. Bagoly szerencsére épp otthon volt, mikor Mackó öreg tölgybéli otthonába látogatott, és a mászás fáradalmait kényelmes karosszékben kipihenve bekapott egy falatot. Mézet. Nyuszi, aki éppen fontos teendőit szakította félbe, megvárakoztatva ezzel barátait és üzletfeleit, gyorsan egy csipet mézet lökött Mackó elé, tudván, hogy így szabadul meg tőle a leghamarabb. Kangáéknál épp vacsoraidő volt (csukamájolaj és méz) amikor Mackó betoppant, és még sötétedés előtt szeretne beugrani Hozzád is, ha van otthon egy kis...



NYERD MEG...

A Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Micimackó, Tigris, Micro Machines, Dr. X, Batmobile) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Öt nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 2000. május 26. A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

Ehavi kérdésünk: Hogy hívták Kanga kisfiát



NÉGYZETESEN

Szöveg: Zy Nicholson Kép: Martin Burton

A SQUARE VILÁGA EURÓPAI SZEMMEL

TETSZETT A *FINAL FANTASY VIII?* HÁT PERSZE, HOGY TETSZETT. DE TERMÉSZETESEN NEM EZ AZ EGYETLEN SQUARE JÁTÉK A VILÁGON. JAPÁN TELE VAN VELÜK, S MIVEL MINDEGYIK EGY SZÉPEN CSISZOLT ÉKKŐ, FELMERÜL A KÉRDÉS: MIÉRT NEM LÁTHATTÁK EDDIG ŐKET AZ EURÓPAI JÁTÉKOSOK? ÉS MIÉRT VÁLTOZIK MEG MOST A HELYZET MINDÖRÖKRE? A *PSM* MINDENT ELÉD TÁR...



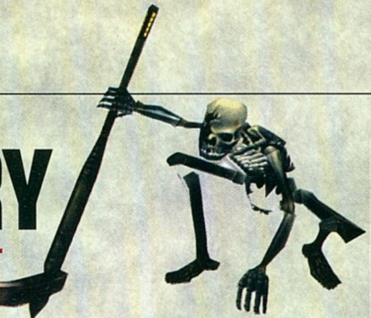
A *Final Fantasy* hatalmas sikere a Square-t a világ vezető játékfejlesztői közé emelte. Európában azonban minden *FFVIII* bonanzát többévi nélkülözés követ, amint a következő nagysikerű játékra várunk. Mindez alatt a japán rajongók bőségesen lakomáznak a Square asztaláról, amelyen olyan RPG, kaland és verekedős ínyencségek vannak, amelyekről mi még csak nem is igen hallottunk. Persze egyik játék sem piskóta. Mindegyikük csillapítaná éhségünket, amíg asztalunkra nem kerül a főfogás, a *Final Fantasy IX*. Hála Istennek most vége a szűkös fejadagoknak. A Square meghódítja Európát, a magával hozott uzsonnásdoboz pedig telis-tele van mindennel, ami szem-szájnak ingere. Ide az előkével, fenegessük evőeszközeinket, s készüljünk a nagy zabálásra – a fedő felemelkedik a *Final Fantasy IX* és társai fazekáról.



Üléstermi csatározás: Yuji Shibata, a Square Europe ügyvezető-helyettese összegyűjti erőit

A Ha megkérdezzük a rajongókat, hogy mit szeretnek leginkább a Square játékokban, egyesek bizonyára az összetett karaktereket, a szokatlan környezetet, vagy az eposzi cselekményt említik majd. Mások a kiterjedt játékvilágért, vagy a sokrétegű taktikai mélységért vannak oda. No és persze itt van az a tény, hogy a cég rengeteg energiát fektet a kutatásba és fejlesztésbe, válogatott szakemberei folyamatosan a hardver végső határait kutatják. A Square munkáinak legnagyobb ismertetőjele talán az, hogy gyakorlatilag mindegyik programjuk tartalmaz valami – stílusbeli, vagy technikai – újítást.

VAGRANT STORY



A JÁTÉK, AMELY FELÜLMÚLJA A JÓZAN ÉSZT

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Square Europe/Crave
Fejlesztő: Square
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: 2000. június
Platform: PlayStation1

Középkori *Metal Gear Solid.* A fanatikusok már így hívják a Square pazar, moziszerű kardforgató-játékát, amely Angliában idén jelenik meg. Amikor a *Vagrant Story* debütált Japánban, ez lett az első PlayStation játék, amely tökéletes osztályzatot, 40/40-es pontszámot kapott a kiváló *Famitsu* magazin értékelő bizottságától.

Ashley Riot, Valendia Békelovagjainak elitügynöke, azt a feladatot kapja, hogy vizsgálja ki Bardorba herceg halálát. Miután meglátogatja a herceg lakhelyét, Ashley szembekerül a természetfelettivel és Sir Sidney Losstardot, a szektavezér keresésére indul Lea Monde bizarr városában. Számos sajátos egyéniségű gyanúsítottal találkozunk és shakespeari utalásokat is felismerhetünk, miközben a beszédbuborékok és a *Noir*-szerű világítás segítségével egyéni módon ötvöződnek a képregényszerű elemek és a filmbejátszások.





A bitang Sydney Losstarot, a Mullenkamp szekta vezetője olyan cselbe kezd, amelyet még saját hű jobbkeze, Hardin parancsnokhelyettes sem ismer ki

Az RPG-felhangok ellenére a *Vagrant Story* leginkább egy akció-kalandjáték, stratégiai elemekkel fűszerezve. A harcok menü-vezérlésűek, de nem kell a csataképernyőre kapcsolnunk – ellenfelünkkel abban a környezetben küzdünk meg, ahol szembekerültünk vele. A küzdelem lényege először az, hogy mi támadjunk gyorsabban, és ügyesebben térjünk ki a támadások elől. Némi gyakorlattal viszont elsajátíthatjuk a Gunblade-szerű támadássorozatokat is – ottjártunkkor a Square londoni tesztelői épp egy 27 találatos sorozatot vittek be, a rekordot azonban a japán kollégák tartják, 40 feletti találatszámmal. A veszélymérőre (Risk meter) is érdemes odafigyelni, a legnagyobb veszélyhelyzetek sebezhetővé tehetnek, ezért néha még



„A *Vagrant Story* leginkább egy akció-kalandjáték, stratégiai elemekkel"

visszavonulni is képtelenek vagyunk.

A sérüléseket egy találat-kijelző rendszer mutatja – a testrészeink külön-külön is sérülnek, sokszor annyira, hogy nem is tudjuk használni őket. Így megeshet, hogy amikor nagy taktikusan az ellenfél térdízületét próbáljuk szétcincálni, a saját kardkezünk sérülése a mi támadásainkat gyengíti majd.

A stratégiai mélység lényege a fegyvereink testreszabhatóságában



Pszichozsaru *Vagrant* **módra: Callo, a 23 éves VKP-nyomozó (balra) analitikai képességeit Ashley Riot gyilkossági nyomozásának szolgálatába állítja**

rejlik. A különböző elemek, például a pengék, markolatok és „erőkövek" kombinálásával gyorsaságunknak és képességeinknek megfelelő középkori fegyverzetet építhetünk, vagy feljavíthatjuk már meglévő harci eszközeinket. Ha pedig már kitaláltuk és elneveztük fegyverünket, ennek hatékonysága a tapasztalattal párhuzamosan fog növekedni – ha többször is használunk valamit az élőholtak ellen, egyre nagyobb lesz az ereje.

Azért ne feledkezzünk meg a siker egyéb tényezőiről sem. A *Vagrant Story* programozó szakijai olyan szintre fejlesztették

▸ Leginkább a méret és az összetettség volt az, amely miatt a Square játékai eddig nemigen jelentek meg a kontinensen. A nyelvi nehézségek és a kulturális különbségek miatt a fordítás irdatlan nehéz lett volna, így a Square kivárt egész addig, amíg teljesen megérett a helyzet arra, hogy játékai európai hódító útra indulhassanak. A *Final Fantasy VIII* sikere jócskán meggyorsította ezt a folyamatot, és most már igencsak megvan az okunk örvendezni, hiszen nemcsak a *SaGa Frontier 2* jelenik meg hamarosan itt is (lásd az előzetest a 62. oldalon), hanem számos más sláger is fordítás alatt áll.

Az RPG-k, 3D-s kalandjátékok, stratégiai programok és túlélési horrorok megjelenését váró *PSM* munkatársa Yuji Shibatát, a Square Europe ügyvezető-helyettesét faggatta a fordításról, a rózsaszín harci ruháról és a királynői angolról...

Mennyire nehéz átültetni egy játékot japánról angolra? Ha egyszer már kész a design és a programozás, nem csak merő fordításról van szó?

A fordítás eléggé bonyolult folyamat, mert a szöveg mennyisége gyakran nagy és ezt nehéz beilleszteni a párbeszéd-dobozokba.

>>Adatátvitel megkezdése>>

A fordítás sokkal nehezebb, mint azt elsőre gondolná az ember, hiszen az írott japánnak nem kevesebb, mint három ábécéje van – a Hiragana, amelynek a betűi egész szótagokat jelölnek, a Katakana, a Hiragana ecsetvonásainak hivatalos változata, és a Kanji, amely kábé 2000 olyan képírásjelet tartalmaz, amelyet a kínaiból vettünk át. A Kanji egy egész világot képes egy szimbólummal kifejezni, így nyilvánvalóan igen hasznos több információt belezsúfolni egy adott képernyőbe, vagy menübe. Ez viszont a fordítóknak okoz Godzilla-méretű fejfájást, amikor azonos nagyságú helyre angolul kell bepréselni ugyanazt a tartalmat. Át kell adniuk a párbeszéd lényegét, de egyúttal le is kell csökkenteniük a szöveg terjedelmét. Hát ez az, ami annyi időbe telik.

„Megpróbáljuk úgy adaptálni a játékot, hogy az illjen a játékosok kulturális hátterébe"

>>Adatátvitel vége>>

No és mi a helyzet a kulturális különbségek terén? Általában ugyanazt várják az európai játékosok a programoktól, mint japán társaik, vagy e téren is vannak különbségek?

Mi nem csak egyszerűen lefordítjuk a szöveget. Megpróbáljuk úgy adaptálni s játékot, hogy az illeszkedjen a játékosok kulturális hátterébe, de egyben következetesek is próbálunk maradni [a eredeti szöveggel kapcsolatban]. A japán játéko







Ilyenkor az ellenfelek osztályozgatása a bestiák, sárkányok, élőholtak, fantomok, valamint ördögi vagy humanoid lények kategóriáiba merő tudományoskodásnak tűnik



A mágikus erőket egy Grimoire, vagyis varázskönyv lapjairól böngészhetjük elő. A legtöbb varázslatnak támogató, vagy másodlagos szerepe van



hardver kihasználtságát, hogy layStationünk hetekig piheg ajd egy-egy menet után. izonyára mindenki emlékszik ég az *MGS* motion-blur ozgásaira. A *Vagrant Story* még zt is tromfolja azzal az effekttel, mellyel a játék a háttér és az őtérben lévő elemek között okuszt vált. A környezet igazi D, de a felszínek is finoman dolgozottak. A megvilágítás jól dja vissza a hangulatot, és még z egyéb, legapróbb részletekre is gyeltek a készítők. Ha közelebbről is megnézzük a karaktereket, látni fogjuk, ahogy lélegzetet vesznek.

A *Vagrant Story* sikere nagyrészt Yasumi Matsuno producer és Akihiko Yoshida, az *Ogre Battle* művésze duettjének köszönhető. A bűvös páros legutóbb a Square *Final Fantasy Tactics* című termékén dolgozott együtt. Yoshida karakter-designjai adják a *Vagrant Story* különleges stílusát, míg a középkori európai építészet, amely játék dohos borospincéiben és az ólomüveg-ablakú kápolnákban kel életre, egy ihletést adó francia út hatását mutatják.

„A játék készítői örömmel vették az európai véleménynyilvánításokat is" – mondja Mr Shibata. „Itt teszteltük a játékot az R&D (kutatás és design) korai szakaszaiban, hogy biztosak lehessünk abban, hogy a játék illeni fog az európai piacra – sokan boldogok most, hogy megjelenik itt is. Az itteni tesztelőink véleménye a játék fejlődését is elősegítette. Örömmel vehetjük tudomásul, hogy a Square Europe véleményére ennyire odafigyelnek."

Ha sikerül legyőznie a japános hangzású cím okozta szkepticizmust és itt is elfogadtatja szokatlan és újszerű harcrendszerét, a *Vagrant Storyból* lehet a Square következő bombasikere.

AZ ÉLET EGY KARTONDOBOZBAN



A *Vagrant Storyban* visszatérnek a 3D tologatós puzzle rejtvények, amelyek egyre nagyobb bónuszokkal kecsegtető kihívásokat kínálnak. Azért ez nem egy *Tomb Raider*-szerű, monoton ide-oda tologatás – egyes dobozok megrongálhatóak, de vannak könnyűsúlyú, vagy épp különleges képességekkel bíró példányok is. Az esetenként megjelenő időlimit segítségével pedig ügyködésünk színvonalát mérhetjük le. Néha úgy érezzük, szerepünk a tápláléktáncban hasonlít az amőbáéhoz – ez stimuláló hatással van a teljesítményünkre...



„Itt repül a kismadár!" A Square Europe munkatársai elmerülnek a termékosztályozás rejtelmeiben

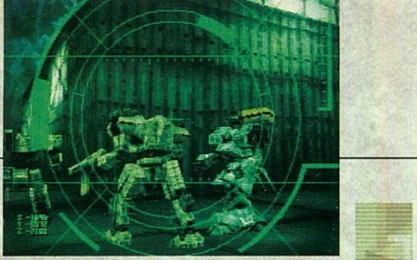
sok a többi nemzet sarjaihoz képest jobban megszokták az RPG irányzatot, és nagyon élvezik is ezt a játékfajtát. Például a kölykök (magam is ilyen voltam!) szívesen nyomkodják a gombokat napestig, hogy javítsanak karakterük statisztikáin, vagy értékes dolgokat szerezzenek meg a játékban... Japánban az RPG-k bizonyos szempontból kommunikációs eszközként szolgálnak az iskolások számára.

A 16-bites konzolok napjaiban és a PlayStation életének nagy részében a kiadók nem nagyon adtak ki RPG-ket Európában. Ez hibaként értékelhető?

A japán piaccal ellentétben a RPG műfaj errefelé még nem volt elég nagy [számunkra] ahhoz, hogy ilyen játékokat adjunk ki Európá-

FRONT MISSION 3





HÁBORÚZZ, NE SZERETKEZZ

PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Square Europe
Fejlesztő: G-Craft
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: 2000. július
Platform: PlayStation1

A *Front Mission* 3 egy eszelős hadieszköz-találkozó tömegpusztítás üzemmódban – mindezt már az intróban is láthatjuk, ahol egy többezer tonnás repülőgép-hordozó az oldalára fordul, majd süllyedni kezd a habok közt. A játék hősei 50 láb magas mech szerkezetek, amolyan mozgó harciruha-félék, amelyeket Wanzernek hívnak. Mozgások és támadások köreiben vethetjük be őket, s tarkabarka katonacsapatunk különböző zsoldos-hadtestekkel kerül szembe.

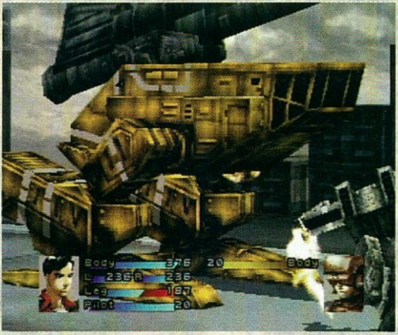
A *Front Mission 3* nem csupán egy stratégiai játék, hiszen olyan dél-keletázsiai politikai környezetben játszódik, amelynek vitatott területei valós helyekre emlékeztetnek – például a Fülöp-szigetekre, Szingapúrra, és egy a mainál erősebb, agresszívebb Kínai Népi Demokratikus Köztársaságra. „Néhány ország nevét megváltoztattuk" – mondja Mr Shibata – „de még így is kényes a dolog számunkra!" A játék az Európai Unió erőviszony-jelölő számait adaptálja, s a csendes-óceáni államok már megalakították az Óceániai Közösséget annak érdekében, hogy elkerüljék a súrlódásokat az Új Amerikai Egyesült Államokkal.

Bár a játékmenet bizonyos mértékig a *Vandal Heartsra* és a *Final Fantasy Tacticsra* hasonlít, úgy tűnik, hogy a *Front Mission* egy egész generációval előttük jár a végrehajtás terén. Mind a csatatérek, mind maguk a mechek teljes 3D-ben rendereltek. Ha kibocsátunk egy parancsot, a kamera azonnal ráközelít az akcióban lévő Wanzerünkre; ekkor láthatjuk, amint a masina a vállkeretéből indít rakétákat, vagy golyókat köp géppuskájával és az üres töltényhüvelyek mellette a földbe csapódnak.



Ha egyszer megtanultunk egy harci fogást, ezt betáplálhatjuk a mechbe a későbbi sikerek reményében. A több mint 100 képesség között megtalálhatjuk a célbefogást és a kitérést is







Üzleti tippek: a megszerzett fegyvereink határozzák meg mechjeink hosszú- és rövidtávú, valamint közelharcbeli képességeit

Az RPG-erősségű sztori azzal kezdődik, hogy egy mech tesztpilóta, Kazuki Takemura tanúja lesz egy balesetszerű robbanásnak és rájön, hogy fogadott testvére, Alise is benne van a dologban. Barátja, Ryogo és a tudós, Emma Klamsky segítségével Kazuki elindul, hogy felderítse az esetet, majd gyanítani kezdi, hogy nemzetközi összeesküvésről van szó. A játék ekkor döntés elé állít minket, hiszen választanunk kell, hogy Emma vagy Alisa történetét követjük tovább. A két szál össze-össze fonódik, például egy jelenetben az egyik változatban meg kell védenünk a Kamariya kereszteződésnél lévő ellenőrzőpontot, a másikban viszont éppen mi magunk vagyunk a támadók.

A testreszabás lehetőségei is végtelenek. Minden Wanzert teljesen újjáépíthetünk vadonatúj testré-

---

ban és az USA-ban. A Square a *Final Fantasy VII*-et tekinti az első ilyen jellegű slágernek ezen a piacon.

Kellett már megváltoztatni, vagy lecserélni jeleneteket, illetve cselekmény-elemeket a fordítás során?
Konkrét példát nem említhetek, de a válasz: igen. Európában és az USA-ban mások a játékokban megjelenő grafikai elemekkel kapcsolatos szabályozások; a halálos ázsiai fegyverek például Nagy-Britanniában be vannak tiltva. Ilyen esetekben rendszerint úgy változtatunk a grafikán, hogy az megfeleljen az európai szabályozásnak.

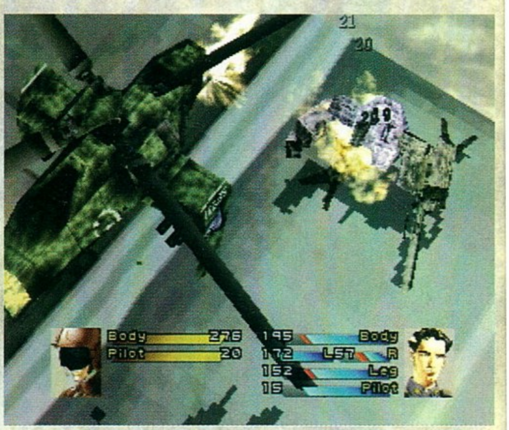
Néhányan úgy vélik, hogy a japán játékokat



Shibata-szan számba veszi Európa meghódítására induló csapatait







Nem mindegyik ellenfelünk vezet Wanzert. Az *FM3* bővelkedik a legkorszerűbb és legpusztítóbb fegyverekben

„A *Front Mission 3* egy eszelős hadieszköz-találkozó tömegpusztítás üzemmódban"

szek – karok, lábak, fegyvertartók, motorok, számítógépek – segítségével, mielőtt még egyverkezni kezdenénk. Akár újra s festethetjük a gépezetet (Vajon mi Shibata-szan kedvenc meglepetése az ellenség számára? „Szeretem barbi-rózsaszínre festeni a mechjeimet"). Militárisabb alkatoknak teljes élvezetet nyújt a katonai eszközök részletes katalógusa, amelyben felidézhetik gyermekkoruk „melyik játékpisztolyt is válasszam" dilemmáit.

Persze a sérült haditechnika megmentése, a kereskedelem és az egyszerű lopás is olcsóbb lehetőség kitűnő komponensek megszerzésére. Ha egészen közelről próbálunk meg ellopni egy mechet úgy, hogy katapultálásra akarjuk késztetni a pilótáját, rossz esetben mi magunk kényszerülünk menekülésre. Hála Istennek, a vezetőnk még mindig kiugorhat és elrejtőzhet egy kézipuskával, ha a Wanzer össze talál dőlni.

„Még ha nem is ilyen típusú játékos vagy, akkor is tetszeni fog" – vélekedik Shibata-szan – „A képek, a csatarészletek – minden olyan gyors. Ez egy jó bevezetés."

A későbbi csatákban a stratégák is megtalálják a maguk ínyencségeit. Minden szint végén teljesítményünket tükrözve (bronztól platináig) kapunk egy medált, így még a könnyebb részletek is motiválják a tapasztaltabb játékosokat, akik feljebb akarnak kúszni a ranglétrán.

A körökre osztott stratégiai játékok nem épp arról híresek, hogy a plafonig emelik adrenalin-szintünket, de a *Front Mission 3* nagy löketet ad a műfajnak.

NÉZD MEG A POSTALÁDÁDAT



Eredeti ötlet a programban az Internet játékvilág-béli szimulációja. E-mailezhetünk más felhasználóknak, letölthetjük a hasznos szoftvereket, vagy akár betörhetünk a legtitkosabb site-okra is. Sőt, megváltoztathatjuk a desktop mintáját, szavazhatunk a suli népszerűségi versenyében; a lényeg az, hogy hátteret kapjon a játék és az *FM3* életre keljen. A hálózat egyre inkább kiterjed, ahogy új területek kapcsolódnak be és egyre több ember csatlakozik a virtuális közösséghez. Az egyetlen dolog, amit nem lehet letölteni, az... izé, úgyis tudjátok...

„Megpróbálunk itt is annyi játékot kiadni, amennyit csak a Square rajongók akarnak!"

könnyebb végigjátszani, mint az európai programokat. Igaz lehet ez?
Alapvetően nem változtatunk a Japánon kívül is megjelenő játékok nehézségi szintjén. Ha azonban a felhasználói tesztek eredményeképp ez [hogy a játék túl könnyű] bebizonyosodik, utánhangoljuk a programot. Persze, azért nem drámai mértékben.

Az *FFVII* nyugati változataiban mégis voltak olyan főnökök, akik nem szerepeltek az eredeti japán játékban...
Ez igaz. Az *FFVII* európanizált változatát egyébként később kiadtuk Japánban is, és ott is népszerűségre tett szert. (Jól hangzik, nem?)

Hogyan dől el, hogy mely játékok jelennek meg Európában? A legjobb játékaitokat válasszátok ki, vagy azokat, amelyek szerintetek legjobban megfelelnek az európaiak ízlésének?
Különböző tényezők alapján véglegesítjük az európai megjelenések listáját, azonban az „európai ízlés = piacképesség" alapelv mindig kulcsszerepet kap. Természetesen megpróbálunk itt is annyi játékot kiadni, amennyit csak a Square rajongók akarnak!

Az adaptálás részletei mellett azzal kapcsolatban is adnak tanácsokat az európai tesztelők, hogy mit adjatok ki?
Sok alkalmi visszajelzést kapunk a tesztelőktől a kívánságlistákat illetően. Általában arra is megkérjük tesztelőinket, hogy véleményezzék a játékokat – még mielőtt azok akár Japánban is megjelennének – így az utolsó pillanatig gyűjtjük az ötleteket.

Eddig csak akkor láthattuk Európában a Square játékok fordításait, amikor az amerikai változat már készen volt. Miben különbözik az amerikai és az angol változat?
Ez múlik a játékon, az ütemezésen, stb... Úgy véljük, amerikai fordításaink a lehető legjobb minőségűek és ezért az európai piacon is bevezethetőek. Természetesen vannak olyan játékaink is, amelyeket királynői angolságra fordítunk...

Jelennek majd meg régebbi PlayStation játékaitok is errefelé? Például a *Chrono Cross*, a legutóbbi Seiken Densetsu játék (a *Legend of Mana*), vagy akár a *Chrono Trigger?*
Pillanatnyilag nem tervezzük ezen játékok megjelentetését az európai piacon. Tisztában vagyunk vele, hogy a Square rajongók szeretnék, ha itt is kihoznánk ezeket a játékokat, de...

PARASITE EVE II

A RETTENET ÉJSZAKÁJA



PUSZTA TÉNYEK

Kiadó: Square Europe
Fejlesztő: Square
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: 2000. szeptember
Platform: PlayStation1

Nézz bele a Square legutóbbi katalógusába és te is látod majd, hogy a legesélyesebb jelentkező az európai megjelenésre ez a moziszerű akció/kaland, amely tulajdonképp egy kortárs környezetben játszódó, rémisztő horrormese.

A névadó parazita egy bio-organizmus, amely az élőlényeket NMC-vé (Neo Mitochondria Creature-ré) változtatja – a kezdő biológusok nyelvén ez annyit tesz, hogy nagy hirtelen ronda, hatalmas szörnyek jelennek meg legjobb barátaink helyén.

„A névadó parazita egy bio-organizmus, amely az élőlényeket szörnnyé változtatja"

Az élősködő bizony elszabadult, és terjed szerteszét a városban, áthatolva még azon az üvegen és acélon is, amelyből Los Angeles büszkesége, az Acropolis Tower épült. Itt jön képbe Aya Brea, a MIST (Mitochondria Investigation and Suppression Team) névre hallgató titkos FBI-kommandó tagja. Bár maga Aya is fertőzött, az ő parazitái ellenőrzés alatt állnak, így immunitást adnak. Idővel az ifjú hölgy arra is rájön, hogy miként hasznosíthatja bizarr erőit. Fő feladata (amely egyben a miénk is) az, hogy kipusztítsa az NMC-szörnyeket.

A *Parasite Eve II* a már megszokott poligonos karaktereket és előre renderelt háttereket használja, s az ügyes kameraszögek tovább fokozzák a légkört. Ismerősen hangzik? Az *Eve II* a túlélési horror irányzatának egy kitűnő példája – egy olyan műfajé, amely sokat köszönhet a Square ügyködésének.

„Technikai szempontból igen fejlett a program" – állítja Shibata-szan – „Amikor a háttérben megjelenik egy gyönyörű full-motion videó, a karakterek beléphetnek magába a filmbejátszásba... Mindez egy igen kifinomult folyamat, amely magába integrálja az FMV-t". Valóban, a játék kezdete után nem sokkal egy égő helikopter szolgáltat bizonyságot arra, hogy az *Eve II* a legfinomabban vezeti át az akciót a bejátszásba, és vissza is. A Square-nek még azt is sikerült elérnie, hogy FMV technikával animálja egyes jelenetek hátterét, ezzel a PlayStation 2 egyik üdvözölt teljesítményét jelenítve meg a PlayStation hardveren.

A feszültség gerjesztése csak egy dolog, de amikor végül nekirohanunk valaminek, aminek több feje és szája van, kénytelenek vagyunk valós idejű



Brea ügynök szabadjára engedi parazita-energiáit, melyek – mint tudjuk – sivító zaj kíséretében fejtik ki áldásos hatásukat







Itt érdemes csípőből tüzelni, a szövetvizsgálat majd később kideríti, mi is ez a rusnyaság

„Ha cégünk már megvetette lábát a piacon, a következő lépés egy európai stúdió létrehozása lehet"

▶ **A honlapotokon már közöltétek, hogy a *Parasite Eve* és a *Xenogears* nem fog megjelenni Európában.**

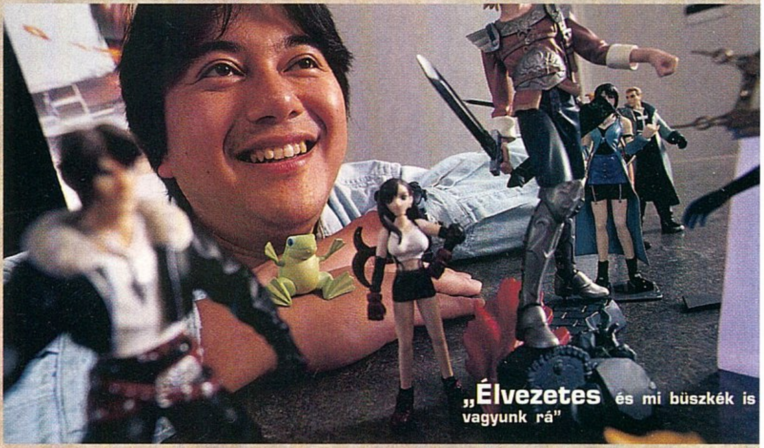
Számos oka van annak, hogy ezt a két programot nem jelentetjük meg Európában.

Milyennek látod a Square jövőjét Európában? Maradtok a fordításoknál, vagy esetleg felállítotok majd egy európai design stúdiót és itt is készülnek majd játékok?

A Square Europe az európai piac igényeit jelezni fogja fő tervezőcsoportjainknak. Ha cégünk már megvetette lábát a piacon, a következő lépés egy európai stúdió létrehozása lehet.

Végül, ismerve olvasóinkat, fel kell tennünk egy kérdést a nevükben: vannak folyamatban lévő munkáitok?

Javaslom, nézzétek meg a hivatalos honlapunk (www.square-europe.com) „Jobs" rovatát, vagy a www.sagafrontier2.co.uk oldalt. Mindkettő nagyon jó.



„Élvezetes és mi büszkék is vagyunk rá"





A könnyed átmenet a háttér és a filmbejátszás között életre kelti a helyszínt

küzdelmekbe bocsátkozni. A célbefogó rendszer biztosítja, hogy a kameraszögek ne akadjanak össze a célpontunkkal, így semmi sem rontja esélyeinket. Tapasztalat-pontokat szerezhetünk, varázslatszerű parazita-energiát nyerhetünk, és fegyverhasználati stratégiát választhatunk; a Square ezzel bebizonyítja, hogy nem maradt üres terület a játékban. Egyáltalán nem frusztráló erre gondolni. Gyors, és az eseményeket helyezi a középpontba, így igazán élvezhetőek az összecsapások".

A *Resident Evil* sorozattal ellentétben, amelynek az ékköves kulcsai s szoborrejtvényei nem igen illettek azokra a helyszínekre, ahol elhelyezték őket (például a rendőrségre), az *Eve II* rejtvényelemei valószerűbbek és jobban idomulnak a cselekményhez. Támpontokat fedezhetünk fel, amelyek közelebb segítenek a szükséges információkhoz, vagy felfednek olyan területeket, ahol az NMC-k ellenállnak a megsemmisítési törekvéseknek. A rejtvényeknél nem könnyű elakadni, és a játék megpróbálja gördülékenyen egyensúlyba hozni a történet bemutatását, a harcokat és a felfedezést. Észrevehető a különbség az első *Parasite Eve*-hez képest is; ez részben az új, oszakai fejlesztőcsapatnak és az akció-központú fejlesztéseknek köszönhető, amelyek egy potenciális siker-szoftvert eredményeztek. Korhatár várható, így érdemes a gumibugyikat már most beszerezni.





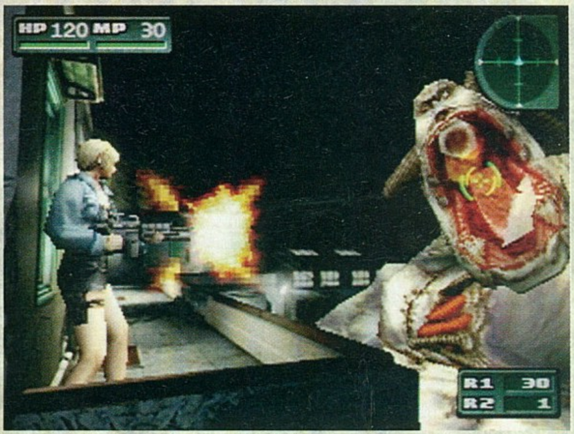
Ha csak nem csal a látásunk, ez nem az a klasszikus FBI-miniszoknya. J. Edgar Hoover vajon mit szólna?





Valami rothad Nevada államban, de csak nem akar lefeküdni és megdögleni

SZÖRNYESŐ ELLEN SZÖRNYLESŐ



Akár kutakodás közben találtuk meg, akár mutánsok megölésekor kaptuk őket, a „Bounty pontok" adják szörnyirtó tevékenységünk anyagi hátterét. Először megvesszük a lőfegyvereket a különleges képességeik alapján, majd kiválasztjuk lövedékeinket a kívánt rombolás függvényében. Van valami RPG-szerű abban, hogy bajonettekkel és egyéb extrákkal is felszerelhetjük a fegyverünket, valamint használhatunk olyan kellékeket is, mint a vaku, amely az ellenséget elvakítva másodlagos támadásokban segít.

MI ÚJSÁG A *FINAL FANTASY* IX HÁZA TÁJÁN?

Mi mást várhatunk még a Square cégtől Urunk 2000. évében? Bár biztos tippünk nincs, tény, hogy az amerikai piac gyakran sugallja, hogy a Square mit tart a nyugati játékosok ínyére valónak. Két példa az idei USA-beli megjelenések közül: a *Dew Prism* (USA címe: *Threads of Fate*), amely egy akció-RPG Mint, a szeszélyes és lármás hősnő főszereplésével és a *Chrono Cross*, a *Chrono Trigger* PlayStation-folytatása. A *Chocobo Stallion* (a Japánban népszerű tenyésztő-versenyző-fogadó irányzat prominens képviselője) amerikai megjelenése viszont ki van zárva.

Na és a *Final Fantasy IX?* Japánban júliusban kerül az üzletek polcaira. Európai megjelenésének időpontja még bizonytalan, de a fordítás várható időtartamát számítva ez év végére tippelünk. Az *FF IX* visszatér a sorozat hagyományos, középkori beállításához és az I-VI. részek rajzfilmszerű grafikájához. Újra láthatunk mágusokat, sárkányokat, léghajókat és kristályokat, és a három szereplő kilétét is felfedték már. A főhős Zidane, egy gepárdfarkú tolvajfiú; Steiner, egy királyi lovag, akinek egy hercegnőt kell védenie, Vivi pedig egy pubertáskorban lévő fekete mágus, aki egyben a cselekmény egyik fontos eleme is. Bővebb (sokkal bővebb) infót a *Final Fantasy IX*-ről jövő hónapban olvashattok. Nehogy kihagyjátok!



A *PSM* nem kukkanthatott be a következő irodába, ahol talán épp az *FF IX* készítésének egyik korai mozzanatát leshette volna meg... A fenébe is!

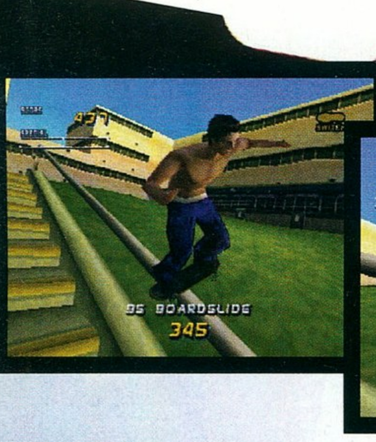
a deszkás király visszatér

Szöveg: Dan Mayers

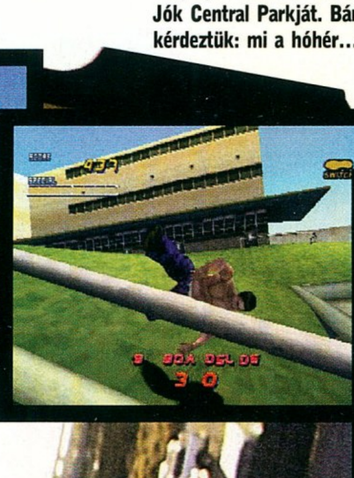
1999 BOMBAMEGLEPETÉSE ÚJRA HÓDÍT. A *TONY HAWK'S PRO SKATER 2* ITT VAN A KÜSZÖBÖN – MOST MÉG TÖBB TRÜKKEL, ÚJ DESZKÁSOKKAL ÉS MAGÁVAL A KIRÁLLYAL. A *PSM* ALIG VÁRTA, HOGY TISZTELETÉT TEHESSE...

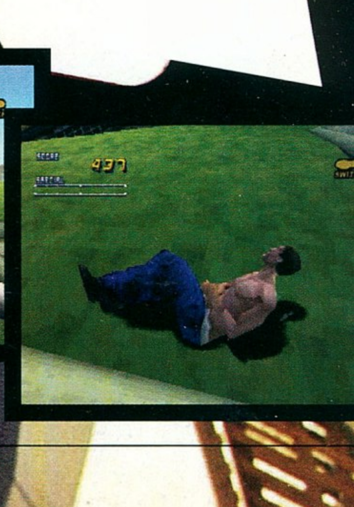
Gyenge? Azt mondta a trükkömre, hogy „gyenge"?! Meg hogy „kókadt"?! Úgy tűnik, a *PSM* ügyeletes deszkás bajnoka kissé felhúzta magát. „Mi a hóhér történik?" Annak ellenére, hogy feketeövet szereztünk a *Tony Hawk's Skateboardingban,* be kell látnunk, hogy a folytatáshoz még hozzá kell szoknunk – olyan ez, mint amikor a nagymamival végigizgult feketepéter-partik után „itt a piros, hol a piros"-t kezdünk játszani a piaci profikkal...

Épp most landoltunk a betonon, sikeresen végrehajtva egy 360 fokos pörgést. Az összes kerék a talajon van, nem is inogtunk meg; azt várná az ember, hogy legalább megzizzenjen kicsit a digitális közönség, de semmi reakció. Úgy tűnik, a stílusra kapott pontszám a nyerő a *Tony Hawk's Pro Skater 2*-ben. Hiába csinálunk meg egy baró trükköt és próbálkozunk a korláttal, vagy hajtunk végre egy bátortalan spiccenállást, igyekezetünkre annyi lesz a kommentár, hogy „gyenge és kókadt". Vagy, ha éppen Marseille-en deszkázunk át, annyit raccsolnak majd oda: „très pathetique". Marseille? A hangulatos francia kikötőváros? Igen, Tony ezúttal utazgat egyet, állomásai között pedig megtalálhatjuk a derűs Franciaországot, a szexi Rio de Janeirót, és Nyú Jók Central Parkját. Bár ezt már egyszer kérdeztük: mi a hóhér...? ►

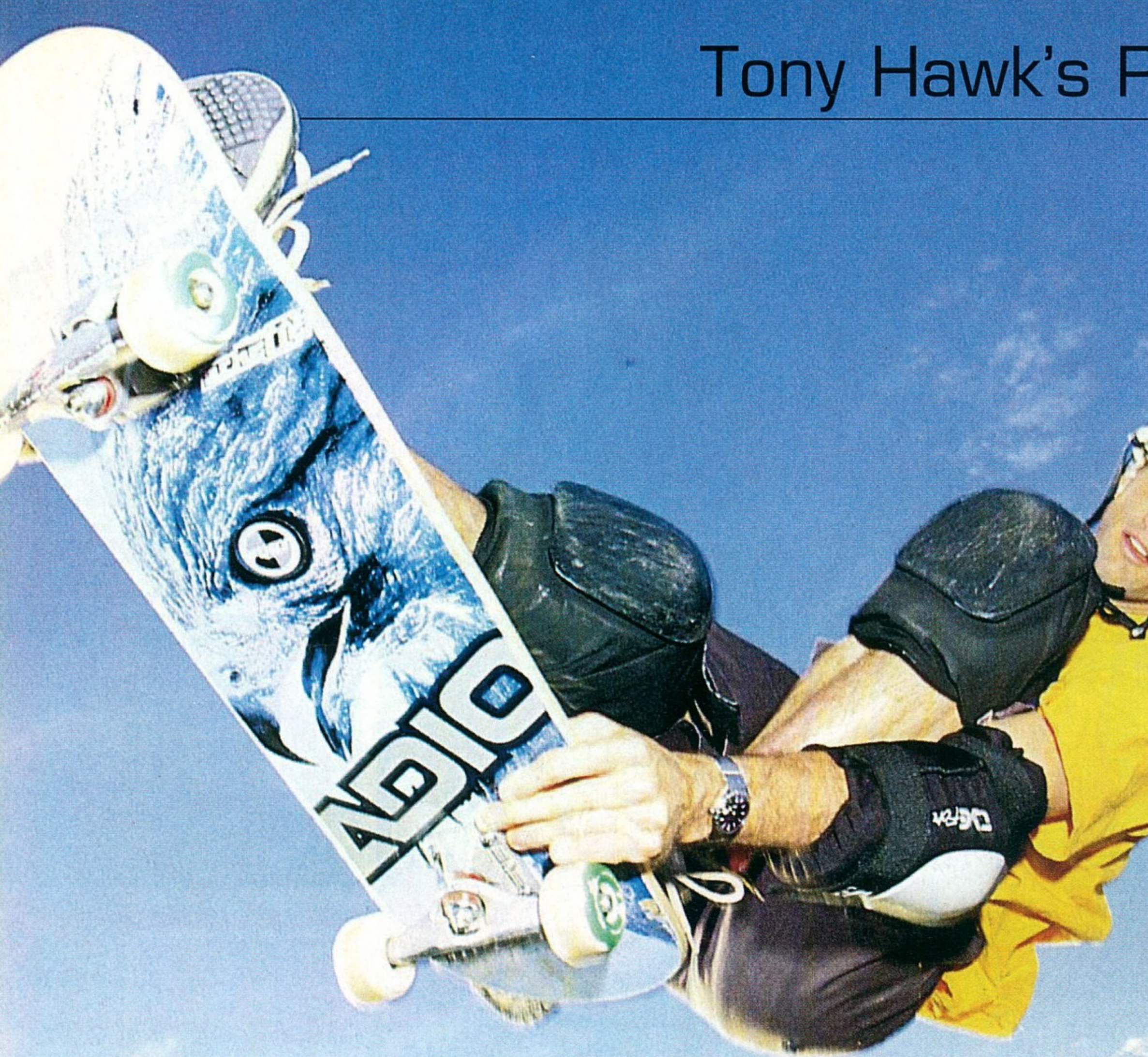








„Most már nem oldalt esünk le, ha trükközés közben megcsúszunk a korláton. Itt a híres-hírhedt "mogyorózó" animáció, amely annyira valószerű, hogy ezt látván az az érzésünk, mintha valóban nekizúztuk volna csomagunkat a korlátnak." Steve Pease producer felvázolja Tony második kirándulásának eme kellemetlen részletét

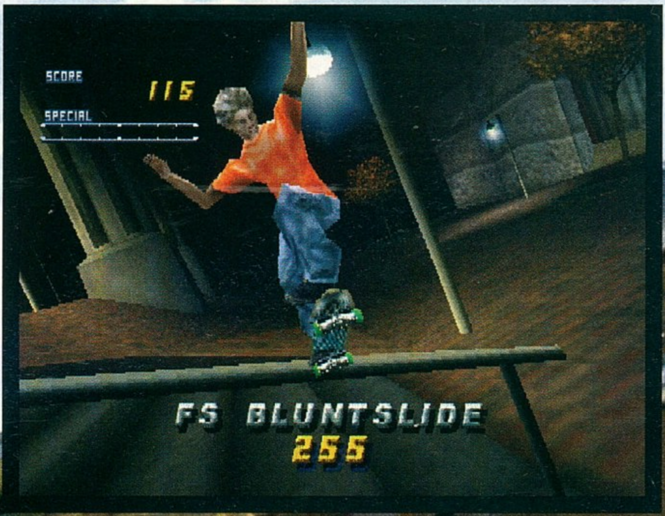




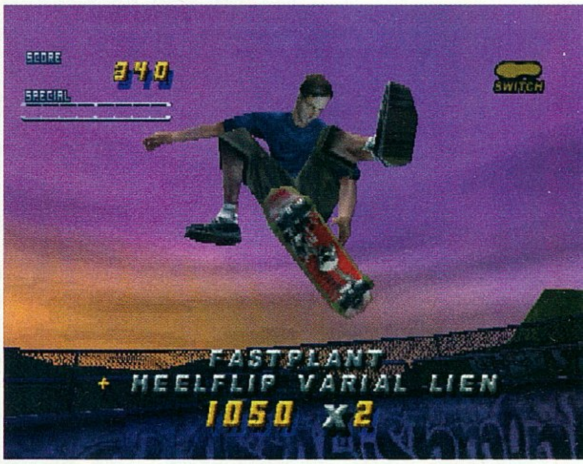




„Úgy tűnik, a stílusra kapott pontszám a nyerő a *Tony Hawk's Pro Skater 2*-ben."













Hátsó fogás és egyéb nyalánkságok... Nem csak a tét lett nagyobb a *Tony Hawk's 2*-ben, hanem az új trükkök és kombók mennyisége is. Sok szerencsét...

▶ Tekintsünk csak vissza egy kicsit. A *Tony Hawk's Skateboarding* tavaly októberben dübörgött az utcákra, s mind a szakma, mind a közönség köreiben lelkes fogadtatásra talált. A játék több okból is különleges volt. Ott volt az, hogy egy ilyen laza sportot hozott el nekünk. Aztán az, hogy csak leült az ember, megfogta a kontrollert és szinte már azonnal nyomta is a kombókat, át az akadályok felett. No meg hogy nagyobb függőséget okozott, mint a Pöttyös Rudi és a híres Pamela Anderson videó együttvéve. Egyszerűen nem tudtuk abbahagyni, mindig akartunk menni még egy kört – egészen addig, amíg reggel ötkor ki nem folyt a szemünk és görcsöt nem kaptak ujjaink.

Persze kritikák is érték a játékot – ezek egy része jogos volt. Például az idegesítő háttérköd és pop-up hibajelenségek nem dobták fel túlzottan a népet, de a *Tony Hawk's* esetén mindez nem számított. Mégis mindannyian arra gondoltunk, hogy vajon mi lenne, ha kihoznának egy feljavított folytatást, amelyben egyúttal egy pályaeditor is helyet kapna? Ez a képlet már működött párszor, például a *V-Rally 2* esetében, akkor miért ne működhetne egy deszkás játéknál is? Amikor először láttuk a *Tony Hawk's 2-t* (amelyet később *Pro Skaternek* neveztek át), egy felülnézetes 2D park tárult elénk, amelyen akadályokat szórhattunk szét, és ezek között versenyezhettünk. Kezdőknek már az is megtette volna, de azóta még tovább fejlődtek a dolgok.

Most már egy olyan 3D parkban élhetjük ki magunkat, ahol majdnem száz különböző tárgyat tehetünk le valós időben. Még biztos rémlik az a taxi az eredeti játék első szintjén, a félcsőtől nem messze – nos, a *TH2*

„Most már egy olyan 3D parkban élhetjük ki magunkat, ahol majdnem száz különböző tárgyat tehetünk le valós időben..."

editora segítségével akár tízet is odatehetünk háttal egymásnak. Ha kedvünk szottyan, építhetünk medenceszerű versenyteret, nagy hullá mokat negyedcsövekből, vagy esetleg szemete sekkel és piknikasztalokkal telepakolt aka-







Mégsem tetszik a deszkásod fizimiskája? Most a koma minden centiméterét testre szabhatod... Na jó, majdnem mindet...

HÁROM LÉPÉSRE A DESZKÁS MENNYORSZÁGTÓL

Scott Pease, a *Tony Hawk's 2* producere beszél a Skate Park Editorról...

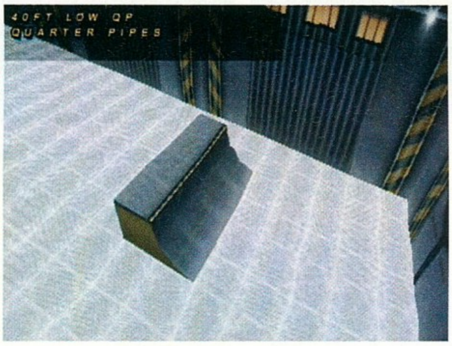
„Igazi háromdimenziós környezetben hozhatod létre a saját szintjeidet, így valóságában láthatod az épülőfélben lévő parkot. Körülbelül másfélszáz részlet közül választhatsz, majd ezeket felhalmozod, összekombinálod, s már majdnem kész is álmaid parkja. Ez nem csak amolyan langyos kiegészítő funkció – egy kis kreativitással majdnem olyan jó szinteket építhetsz, mint amelyeket a játékban láthatsz (szerintünk jobbakat is, de a tervezőké a hatalom). A Skate Park Editorban valóban felhalmozhatjuk az elemeket, akár 60 láb magas tömböket és rámpákat is felhúzhatunk. Ha ránk jön az ötperc, tényleg építhetünk egy ilyen magas tornyot és leugraszthatjuk szerencsétlen Tony karakterét!..."







Néhány csavarás és nyisszantás, és Tony 60 láb magasból zúdul alá. Reméljük, hogy a PS2 változatban ezt első személyű nézetben is megtekinthetjük. Vagy inkább ne?...



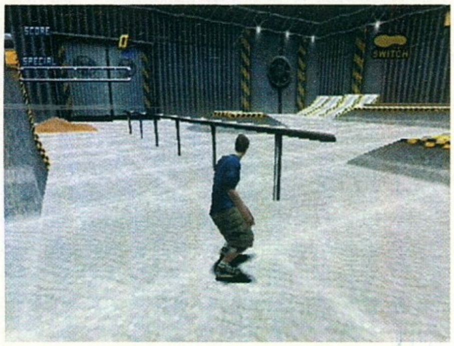
ELSő LÉPÉS: VÁLASSZUNK KI EGY ÚJ PARKOT

A deszkás park alapjai elég egyszerűek. Adott egy tágas terep, amelyben annyi rámpát és korlátot építhetünk, amennyit csak akarunk, 100 elem közül kiválasztva a megfelelőt. Odaejtjük őket a megfelelő helyre, de figyelünk arra is, hogy maradjon helyünk nekifutni a látványos trükköknek. Az elemeket egész különleges formációkban is összeépíthetjük, ezzel elősegítve a kombinációs trükköket.



MÁSODIK LÉPÉS: FELRÁMPÁZÁS

A rámpák magassága variálható, így ijesztő lejtőket és uszodaméretű űröket is kreálhatunk. Bár a szerkesztő képernyőn nem látszanak a hely valódi arányai, ha lemegyünk a területre, meghökkenve látjuk majd, hogy milyen tágas a versenypálya. Az ultra-magas tető miatt nem nagy annak a veszélye, hogy búránkat nekikenjük a plafonnak, a földön pedig bőven van hely a versenyzésre és a gyorsulásra.



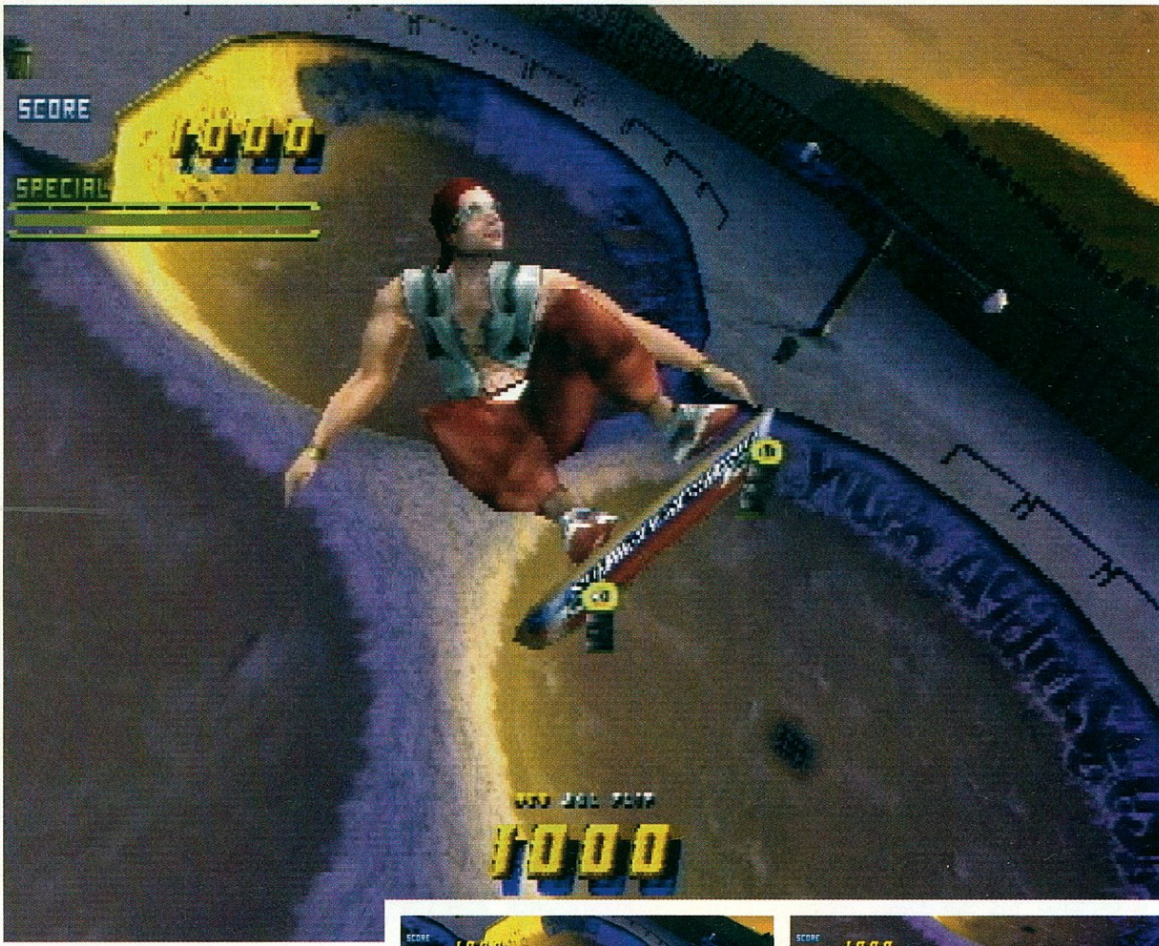
HARMADIK LÉPÉS: A DESZKÁSPARADICSOM CSAK RÁNK VÁR

Ha már kész az aréna, átfuthatunk a parkon megtekintve a trükkök lehetséges helyszíneit. Ez az a pont, ahol ellenfeleink elé ugorhatunk, hiszen bőven van időnk eltervezni a legígéretesebb pontgyűjtő helyeket. Azt is eldönthetjük, hogy melyik korlátok között csináljuk meg az ollie-t, amellyel aztán bezsebeljük a rengeteg kombináció-pontot. A park bármelyik pontján körülnézhetünk, és leellenőrizhetjük, hogy minden klappol-e; ha szükséges, itt még végezhetünk némi finomhangolást. És most jön a dolog színe-java. Elmenthetjük a memóriakártyára a teremtményünket, és már indulhatunk is a haverokhoz a multiplayer bajnoki cím reményében. Mivel épp elég időnk volt tökéletesíteni a trükköket és azok helyszínét, ideális lesz a pozíciónk arra, hogy jól seggberúgjuk őket. Kitűnő...

SZÍNES











Míg a játék nyilvánvalóan a képzelet világában játszódik, Tony Hawk mozgásának leképezése lehetővé teszi, hogy a trükkök ugyanúgy nézzenek ki, mint a való világban. Lehet próbálkozni...

▶ dályverseny-pályát. Vagy, vagy, vagy... Higgyétek el, ez a játék hihetetlenül rugalmas.

A Neversoft a játék minden részletét újra áttekintette, és tovább is fejlesztette ezeket még egy fokozattal. Első pillantásra nem biztos, hogy észrevennénk a változásokat. Vegyük példaként a karakterek létrehozását. A *Tony Hawk's 2* lehetővé teszi, hogy új versenyzőt tervezzünk; nem csak nagy, dagadt és kicsi, sovány alakok között válogatva, hanem emberünk majd' minden részletét kidolgozva. Az új játékban úgy építjük fel a fickó testét, ahogy csak kedvünk tartja. Bőrszínt válthatunk, megváltoztathatjuk a ruháink é s hajunk színét és méretét, a cipőnket, sőt, akár még a tetoválásokat is a deszkásunk kezén-lábán. Elméletben olyan versenyzőt is „megépíthetünk", aki meglehetősen hasonlít ránk (csak neki tetkója is van). Abszolút lehetséges az is, hogy a profi deszkások tulajdonságait állítsuk át – Tony combjára

„Felmordulnak, ahogy versenyzőnk nekizúz a falnak, és hüppögnek, amikor deszkánk kicsi darabokra esik..."





Akármit is hozunk ki a Park Editorból, egy ilyen pályánál nincs jobb...

méretes sárkányt tetoválhatunk, ha olyanunk van.

OK, ezek szerint kész van a testes, kopasz, rövidgatyás deszkás fickó; most be kell tanítani a trükkökre. Abban a korai *TH2* verzióban, amelyet mi láttunk, a program ugyanazt az ötletes irányítórendszert használta, mint az eredeti. Épp úgy, mint azelőtt, a *PSM* igen hamar megtanulta, hogyan kell lepördülni egy cső pereméről, és azonnal beleállni egy rakétába. De – félretéve a gyenge és kókadt trükköket – észrevettünk jó pár, eddig még sosem látott mutatványt is. Úgy tűnik azonban, a Neversoft közelről sem elégedett meg néhány új trükkel, hanem a kombinációk számát is növelte. Többféle új spiccenállás és peremállás, valamint ollie és peremezés is van. Ez mindenképp jót tesz, mert még több féle variációs lehetőségünk akad, amelyek miatt nem lehet megunni a témát.

Ha sikereket érünk el a sporteseményeken, új trükköket adhatunk deszkás repertoárunkhoz. Sőt mi több, magunk dönthetjük el, melyik joypad gomb aktiválja mutatványainkat; így lehetőségünk nyílik arra, hogy saját ügyességünkhöz mérten megtervezzük kedvenc mozgásainkat.

Természetesen elég kevés annak az esélye, hogy zöldfülű deszkásunk kifinomult trükköket mutasson be, így eleinte a katapultálás utáni pofáraeséseink lesznek a látványosabbak. Nem elég, hogy szegény Tony fejét a betonba verjük az eséskor, a Neversoft olyan óriástipliket is tervezett, amelyen majd jót szórakozhat a nagyérdemű. Felmordulnak, ahogy versenyzőnk nekizúz a falnak, és hüppögnek, amikor deszkánk kicsi darabokra esik...

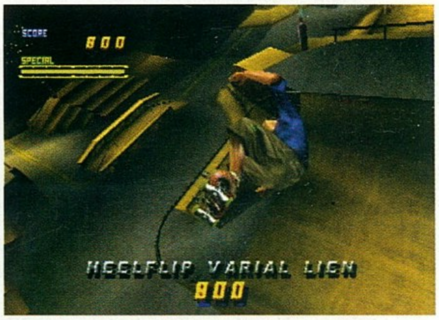
A helyszínekről elmondhatjuk, hogy a *TH2* olyan, mint egy nagy utazás. ▶

Hawk hallatja hangját









A legszebb (és egyben legijesztőbb) látvány a Birdman trükk a levegőben. Felszökik a pulzusunk, ha fejjel lefelé látjuk a Mestert...

A *PSM* Tony Hawkkal a deszkás világbajnokságon beszélgetett, a középkori Prága szívében...

Hogyan kerültél kapcsolatba a videojátékokkal?
Mindig is szerettem volna részt venni egy deszkás program kidolgozásában, és az Activision megkeresett engem. Ismertem az összes ilyesféle játékot, és az Activision haladt a legjobb úton. Megvolt náluk a modern gördeszkázás feelingje, így azonnal lepaktáltam velük.

Milyen formában járultál hozzá az új játék elkészítéséhez?
Több javaslatot is tettem és tonnányi referenciaanyagot szereztem az új trükkökhöz és helyszínekhez. A kódolás nem az én asztalom, de azért megtettem a magamét...

Mi tetszett legjobban az előkészületek során?
A motion capture leképezés poén volt. Kemény munkának bizonyult és furcsa volt azokkal a golyókkal a testemen mozogni. Párszor persze elestem, amikor manőverezni akartam. Néha tényleg jó nagyokat pereceltem, lefogadom, hogy ez is benne lesz a játékban.

„A játék majdnem minden mozgása egy valós figurán alapszik, az egyetlen lehetetlenség az, amikor még a levegőben kombinációba kezdünk..."

Ez a trükk a 900° volt? (Tony volt az első deszkás, aki többévi próbálkozás után megcsinálta ezt a mutatványt) Milyen volt a landolás utána?
Idegtépő volt a gondolat, mióta csak először eszembe jutott. Nagy megkönnyebbülés volt, amikor a sikeres ugrás után landoltam, de előtte egészen az utolsó pillanatig nem voltam biztos magamban.

Vannak olyan tehetségek, akik a trónod várományosai lehetnek?
Igen, és a srácok egyre jobbak. Az idei Vert eseményeken bizonyára Bucky Lasek és Bob Burnquist viszi majd a pálmát. A Street kategóriában Rick McCrank, Andrew Reynolds, Brian Anderson és Eric Koston lehet a befutó.

A játék minden mozgása megvalósítható lenne a valóságban is?
Az egyetlen korlát, amellyel a játékban találkoztunk, a fantáziánk volt. A legvalósághűebbre próbáltuk készíteni a programot. A játék majdnem minden mozgása egy valós figurán alapszik, az egyetlen lehetetlenség az, amikor még a levegőben kombinációba kezdünk. Talán ez az, ami nem reális. Eddig még senki csinált ilyesmit, s többek között ez teszi izgalmassá a játékot. A progiban kickflipből átmehetünk 360-asba is, de ezt még senki nem tudta megoldani a valóságban.

Mi volt életedben a legijesztőbb dolog?
Felelősséget vállalni magamért.

Olvasóinktól olyan hívásokat kapunk, hogy 400 ezernél is több pontot értek el egyetlen trükkel az eredeti játékban. Mi a legmagasabb pontszám, amit valaha elértél?
Nos... Mondjuk egy jobb napon 200 ezer pont körül teljesítettem, persze cheatek nélkül.

Catherine Channon



KÉRDEZZ+ FELELEK

Scott Pease, a *Tony Hawk's Pro Skater 2* producere a deszkás dzsembori kulisszái mögé viszi a *PSM*-et.

Mondanál pár szót az új helyszínekről?
Többféle helyszín van, ugyanúgy, mint a *Tony Hawk's* 1-ben, de ezúttal nagyobbak a terepek és ezek tele vannak titkos területekkel. Amerika összes nagyobb deszkás városába eljutunk, például New Yorkba és Philadelphiába, aztán külföldre látogatunk olyan híres parkokba, mint a Marseille-i.

Mekkorák a szintek az első játékhoz képest?
Kétszer akkorák. A városi szintek hatalmasak, s masszív rejtett területekkel, valamint sokféle kocsival rendelkeznek – vannak itt buszok, emelt vasutak, mozgó teherautók, golfkisautók és persze az elmaradhatatlan taxik.

Hogyan változnak a szintek a játékban? Egy amerikai városban kezdünk, és aztán utazunk egzotikusabb helyszínekre?
Ha az alapoktól indulunk versenyzőnkkel, akkor a semmi közepén, egy kis helyi parkban indulunk. Ki kell érdemelnünk a jogot (pénz és presztízs szempontjából is) arra, hogy híres amerikai és külföldi deszkás fellegvárakba is elmehessünk.

Hogyan folyt a kutatómunka a helyszíneken?
Vagy magunk látogattuk meg őket, vagy helyiekkel léptünk kapcsolatba az Interneten át, s megkértük őket, hogy szerezzenek nekünk képeket. Egyik tervezőnk, Aaron a keleti parton dolgozik, így meg tudta nézni New Yorkot és Philadelphiát. Sajnos, a francia utazás szóba sem jött, de művészeti vezetőnk, Silvio ottani barátai elautóztak Marseille-be és lefilmezték a parkot.

Milyen új trükkökre számíthatunk?
A legjobbak szerintem a kéztrükkök – hátsó fogással, vagy japánnal haladhatunk deszkánkon. A kéztrükköknek kiegyensúlyozottaknak kell lenniük, de miután megcsináltuk őket a vízszintes talajon, azonnal átköthetünk egy masszív kombóba.

Az újdonságok palettáját egyebek között új peremezések, pörgések és fordítók is színesítik.

Ezúttal mekkora szerepet kap a Career mód?
Nagyobb hangsúlyt helyezünk rá, mint legutóbb. A szintek különböző céljait elérve pénzt keresünk, amelynek segítségével új trükkökre és felszerelésekre tehetünk szert, ezáltal nagyobb és jobb szintekre juthatunk el. És ott jönnek képbe a rejtett titkok...

Mekkora volt Tony szerepe a játék készítésében?
Tony sokat foglalkozott a PS2-es vektoregységek programozásával, így nem volt olyan sok ideje ránk. Viszont rengeteget segített az új profik bemutatásával, a trükklista kibővítésével és a referenciaanyagok biztosításával. Személyes fényképtára pedig ötleteket adott néhány titkos szintünkhöz...

Miben fejlődtek legnagyobbat a többszemélyes játékmódok?
Beépítettünk egy nyolcszemélyes, körökre osztott Contest módot, így hét barátunkkal testre szabott deszkásainkat elindíthatjuk egy valós versenyen. Tag módot is készítettünk, ahol az a cél, hogy lenyomjuk és az aszfaltba passzírozzuk barátainkat.



Az animációk szuperek, akár trükközünk, akár nem. Óvatosan, hé... még a végén kiszúrod valakinek a szemét...

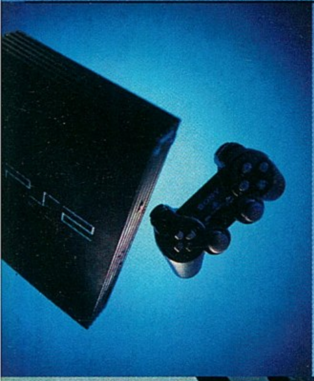
▶ Franciaországot Marseille képviseli, a szint pedig egy valós deszkáspark alapján épült. A napos Rióban leledző pálya szintén, bár utóbbinak vicces a betöltési képernyője. „Uno momento por favor" mondja a kép, amiben az a vicces, hogy Brazíliában ugyebár nem spanyolul, hanem portugálul beszélnek... A fennmaradó szintek az Amerikai Egyesült Államok területén oszlanak meg New Yorktól Hawaii-ig. Van egy extra, rejtett szint is, amely a játék végén lelepleződik le – nincs ehhez fogható az egész földön. Szó szerint.

El is jutottunk arra a szintre, ahol a karakter már kész, a trükköket kijelöltük (és betanultuk), most itt az ideje, hogy felvegyük a harcot az ellenfelekkel. Egy SKATE-menetet, uraim? Vagy esetleg egy Graffiti-partit? Természetesen, ezek az eredeti multiplayer opciók megmaradtak, de ezek mellett megjelentek olyan újdonságok, mint a Battle Mode (csata mód), amelynek segítségével vetélytársunkat picsogó csődtömeggé építhetjük le, miután lelöktük a rámpa pereméről. Ennek tetejében van Street, Vert és Best Trick mód, amelyeket akár nyolc ember is játszhat. Ha tökéletesen végezzük a dolgunkat, külön minijátékok indulnak el, például a Longest Grind (leghosszabb pörgés) és a Highest Air (Ki ugrik a legmagasabbra) versenyek. Emlékezhetünk arra is, hogy miként próbáltuk meg kikerülni azt a taxit, amely körbe-körbe ment a Downtown szinten. Idén is lesz hasonló, sőt, a haverjainkkal „forgalmi csirkéset" (Traffic Chicken) is játszhatunk egymás ellen. A Crash Test Dummy mód lényege egyszerű, bár sajátos: saját versenyzőnk annyi csontját kell összetörnünk, ahányat csak tudunk... A *Tony Hawk's Pro Skater 2* egy amúgy is színvonalas játék radikálisan továbbfejlesztett változatának tűnik. Felsorakoztatja mindazokat az elemeket, amelyek az első játékot naggyá tették és elég újszerű dolog van benne ahhoz, hogy elhallgattassa a régebbi játékok folytatásának szkeptikusait.

Térjünk csak vissza kicsit ahhoz, hogy a *PSM* trükkjei gyengén sikerültek. De vajon miért? Mivel tudjuk, hogy a *Tony Hawk's 2* a PlayStation2-n is megjelenik majd, lehet, hogy van valami köze a problémának a Dual Shock2 nyomásérzékeny analóg gombjaihoz? Lehet, hogy a PS2-n a trükkök sikeres végrehajtása azon múlik majd, hogy mennyire erősen, vagy lágyan nyomunk le egy gombot? Mi lenne, ha a ⊗ gomb gyengéd megpöccintése korlátos mutatványt eredményezne, míg az erősebb nyomás egy spiccenállást? Hát nem lenne király? Dehogyisnem lenne az – valahol a napos Kaliforniában Tony Hawk most bölcsen mosolyog...

„Van egy extra, rejtett szint is, amely a játék végén leleplezódik le – nincs ehhez fogható az egész földön. Szó szerint"



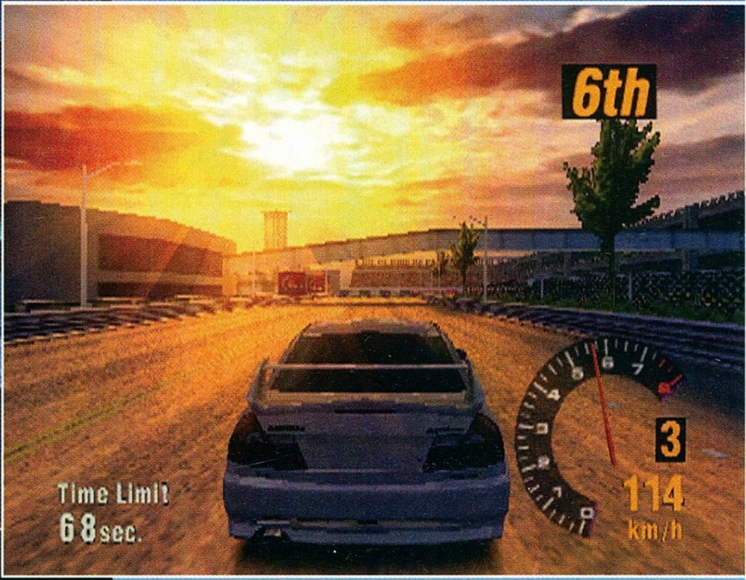


PS2 FELDERÍTÉS

AZ ÖSSZES HÍR ÉS VÉLEMÉNY A VILÁG LEGHŐBBEN VÁRT KONZOLJÁRÓL



Íme, az ember... Kazunori-szan beállása a *PSM* kameráinak kedvéért. Csak nézd meg a videóra hanyagul odavetett PS2-öt mögötte...



ÓÓÓhhhh, a szemeim... Kazunori-szan szerint a *GT2000* tökéletesen át lett dolgozva a látvány szempontjából

A LEGÚJABB HÍREK A GRAN TURISMO 2000-RŐL

JÖVŐKÉP?

ON-LINE (INTERNETES) JÁTÉK? NÉGYJÁTÉKOS MÓD? BONUSZ PS1 JÁTÉKOK? A POLYPHONY-S KAZUNORI YAMAUCHI KINYITJA A *GRAN TURISMO 2000* MOTORHÁZTETŐJÉT

A februári PlayStation Festival 2000 utáni napon (lásd az előző számban) a *PSM*-nek alkalma nyílt, hogy beszéljen azzal az emberrel, aki maga a *Gran Turismo* – a Ployphony elnöke és a játék producere, Kazunori Yamauchi. A SCEI Nakano irodájában egy kis kézitáskában PlayStation2-jével Kazunori-szan otthonosan elhelyezkedett az európai sajtó képviselői előtt, hogy felfedje a *GranTurismo 2000* titkait.

A demót érthetően finom kézzel kezelő (és ehhez egy Lancer Evoultion-t használó) Polyphony elnök a játék kameraszögeinek bensőséges ismeretével felfegyverkezve haladt körbe ezen a pályán (ami a *GT2 Seattle Long*-i pályájának *GT2000*-s verziója), hogy megmutassa azokat az új apróságokat – a felfejlesztett autómodellezést, a gyönyörű hő-hullámzás effektet, és az Evo autó karosszériájának tükröződéseit. Kazunori a tesztkör után készségesen válaszolt a kérdésekre.

Mi a története ennek az egy pályás Festival demónak?

Ez a *Gran Turismo 2000* demója, a PS2 megjelenésére elkészítve. (A menü-képernyőn) láthatnak egy MPEG2 filmet a háttérben, az előtérben pedig egy poligon-modell áll – valószínűleg ez az autó lesz látható a végleges verzióban is. Ezt a kocsit körülbelül 4,500 poligonból építettük fel. A PS1-et használva még ezt az egy autót sem lettünk volna képesek megjeleníteni.

Mik a legfőbb újítások a *GT2000*-hez képest?

A frame rate javult, és ennek eredményeképpen a felfüggesztés modellezése is kibővült. A *Gran Turismo 2*-ben a frame rate 30 fps volt. Ez annyit jelent, hogy a különálló képkockák megjelenítése között 1/30 másodperc telik el; emiatt nagy kihívást jelentett a felfüggesztéssel való munka. A *GT2000* esetében ez az érték 60 fps. Ez annyi tesz, hogy a képkockák váltása közötti idő rövidülése folytán a kerekek és a felfüggesztés viselkedése fejlettebb lett, és így jobban ábrázolhatók a fordulások. A *Gran Turismo2*-ben 1/30 másodpercnyi eltérés volt a játékos által kiadott parancs és annak kivitelezése között; a *GT2000*-ben ez az idő megfeleződött.

Mi a helyzet a grafikai fejlesztéssel?

Real-time környezetmodellezést alkalmaztam – láthatod, ahogy az út visszatükröződik az autódon. Úgy gondolom, hogy a vizuális minőség jelenleg körülbelül a 20%-a annak,



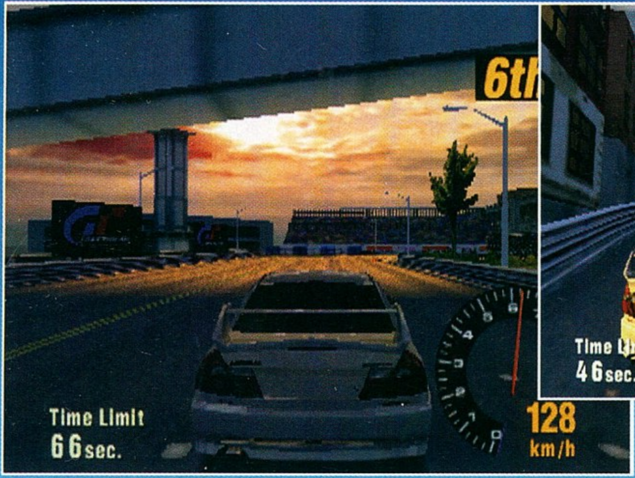
HAI, TI OTT!

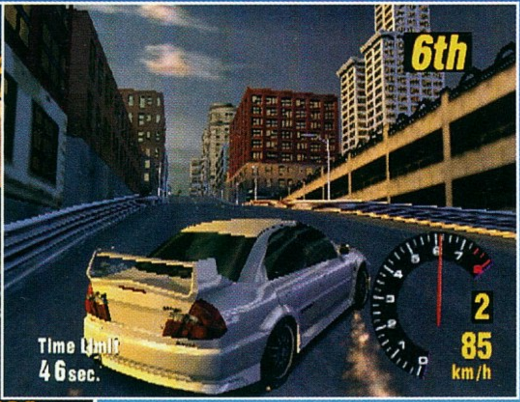
A Bungie Software, akik egyébként a PC-s *Quake* klón *Halo* fejlesztői, a Rockstar gondozásában készítik az *Onit PS2*-re. Az *Oni*, ami egy 3D manga stílusban készült kaland, leginkább a harcművészetekre és a fegyverhasználatra helyezi a hangsúlyt, és azt állítják róla, hogy gyors, mint a villám, és az akció/kaland műfajt új magasságokba emeli (amint azt az itteni PS2-kép is tanúsítja). Az *Oni* a Rockstar kiadásában szeptemberi amerikai megjelenéssel várható.



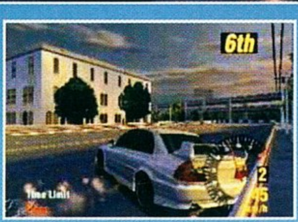
HÁBORÚS JÁTÉKOK

Míg az eredeti egy PC-s siker volt, az Illusion Softworks *Hidden&Dangerous* 2-je a kommandóscsapatot PS2-re hozza át. A PC-s játékban mindenki kedvére hatolhatott be a Második Világháborúban az ellenséges német csapatok által megszállt területre; most még több várható ugyanezekből a hangulatos csapatmozdulatból az egyre aktívabb Rockstar kiadásában.









Lehet, hogy a *GT2000*-t a játéktermekben játszod majd? Kazunori-szan néhány elejtett megjegyzéséből kiderül, hol lehet majd ezt megtenni...

„Szeretném az itt látottak ötszörösére növelni a vizuális minőséget a *Gran Turismo* 2000-ben"

amit el szeretnénk érni. Szeretném ezt az értéket az ötszörösére növelni, mire megjelenik a *GT2000*. Ez egyelőre még csak egy frissített verziója a *Gran Turismo 2*-nek, amihez elmosás-effekteket és valós idejű környezetmodellezést adtam hozzá. Van még sok részlet, amit meg szeretnék valósítani, de ez még csak egy frissített verzió – valami olyasmit szeretnék, ami sokkal valósághűbb. Nem bocsátkozhatok részletekbe, de biztosíthatok mindenkit, hogy le lesznek nyűgözve. Emellett a CPU (a központi processzor) nagyobb részét használhatom a grafika támgatására; sőt, most, hogy az autók fizikai tulajdonságain is javítottunk, szeretném fejleszteni a viselkedésüket. Jelenleg kétmillió poligon látható (egyszerre a képernyőn). A pályát még nem optimalizáltuk, így a poligonok használata még nem elég hatékony. A renderelő engine, amiről korábban beszéltem, tízmillió poligont képes egyszerre kezelni – attól függ, milyen effekteket használunk közben. Persze a poligonok száma növekszik majd, de egyelőre arra szeretnék koncentrálni, hogyan használhatom a játékban a fényeffekteket.

Rengeteget ki lehet hozni a Dual Shock2 analóg gombjaiból. Használja majd ezeket a *GT2000*?

A *Gran Turismo 2000* már most is használ analóg gyorsítást – és még mindig alkalmazok módosításokat. A *GT2*-ben a fékek nem blokkolnak le, de most a játékos képes lesz a fékezés erősségét szabályozni.

Gondolkoztál valaha többjátékos módról?

Véleményem szerint a PlayStation2-n megvalósítható egy igazi kétjátékos mód, és gondolkozom rajta, hogy beépítsek egy négyjátékos módot is. A *Gran Turismo 2*-ben kompromisszumot kellett kötnöm, hogy a játék tartalmazzon kétjátékos módot. Mivel most még mindig a tervezési szakaszban tartok, egyéb módok is előfordulhatnak...

Mikor legutóbb beszéltünk, nagyon határozottnak mutatkoztatok abban, hogy „izmosabb" amerikai autók is kerüljön a *Gran Turismo 2-be*.

Legutóbb nagyon határozott követeléseim voltak ezzel kapcsolatban, de mégsem jutott rá idő. Még mindig megvan ez a célom, de nem tartom a legfontosabbnak.

Vannak olyan autók, amik nem szerepeltek a *GT2*-ben, és szeretnéd belerakni a játékba?

Rengeteg – ott van például a Lamborghini és a Ferrari; ezeket mindenképpen szeretném látni. A fő oka annak, hogy nem jelentek meg, az, hogy ezeknek a gyártóknak exkluzív szerződésük van más fejlesztőkkel.

Miért késik most a tökéletes PS2-es verzió?

Az egyik fő oka ennek az, hogy egészen a tavalyi év végéig a *GT2*-n dolgoztam; emiatt a *Gran Turismo 2000* késése. Persze én is szeretném megjelentetni amilyen hamar csak lehet, de van egy bizonyos minőségi szint, amit el akarok érni, és ennek a kárára nem siettethetem a kiadást. Remélhetőleg a játék nyár környékén kerül a boltokba.

Beszélik, hogy a *GT2000* először a játéktermekbe érkezik meg, és csak ezután PS2-re. Mennyi igaz ebből?

Valószínűleg nem történik meg, hogy a játéktermi verzió jelenik meg először, mivel a PS2 képességei túlhaladják a jelenlegi játéktermi játékgépekét; megvan rá azonban a lehetőség, hogy a *GT2000* arcade módja mégis megjelenik ilyen formában. Az olyan cégek, mint a Namco, szívesen összehoznának egy olyan közös vállalkozást, amely játéktermi konverziókat tenne lehetővéé, de a *GT2000*-rel kapcsolatban még nem merült fel ilyesmi. Ennek ellenére nagyon kellemes véleménnyel vagyok ennek a lehetőségéről...

Mi a véleményed a többi PS2-s autóvezetős játékról?

(nevet) Amikor először elkészítettem a *Gran Turismo*-t a PlayStation-re, voltak már versenyjátékok a PlayStationön és egyéb konzolokon, mint például a Segán. A *Gran Turismo* valami újat hozott a műfajba. Most mindenki ezt próbálja utánozni, és én nagyon boldog és elégedett vagyok, mikor ezt látom...

Beszéljünk a GT3-ról...

A *Gran Turismo 2000* nem a *GT3*. Szeretném elkészíteni a *GT3*-t is, de az még legalább két-három éves fejlesztés.

Lehet belőle akár egy on-line játék is?

Igen, kész vagyok olyat készíteni.

Mik a Polyphony tervei a *GT2000* után?

Jelenleg a teljes Polyphony gárda a *GT2000*-en dolgozik. ősszel új projectbe kezdünk, és még nem tudom, hogy egy RPG, egy kaland, vagy egy versenyjáték lesz belőle.

Egy újabb versenyjáték?!

A Polyphony-nál van egy F1-autónk erre a pályára...

Felújítanátok régebbi PS1-es Polyphony játékokat?

Jelenleg készül a *Motor Toon* és az Omega Boost PS2-s konverziója; azonban ezek csak bonusz játékok lesznek (a *GT2000*-hez) – nem hinném, hogy önmagukban elkelnének...■



FANTASZTIKUSAN VALÓSÁGOS

Az ehavi Játékfejlesztők Konferenciáján látható volt egy tökéletesen működő *Unreal Tournament* verzió PS2-re, kép és hang, plusz minden egyéb! A játék eredeti Deathmatch szintjeinek egyikén játszva lassúnak tűnt, de szép volt, és a szokásos *Unreal* nyalánkságokkal érkezett – rakétavetők, csomó rohangászás, és szó volt még egy osztott képernyős Kétjátékos módról is. Még több infó következik, miután a *PSM* látta az *Unreal*-t az idei E3 show-n májusban.



DESZKA? MICSODA HÜLYESÉG...

Míg az már nem is számít igazi hírnek, hogy a Criterion PS2-re elkezdte a zseniális Dreamcast-os légszörf *TrickStyle*-t készíteni, elkezdtek olyan információk kiszivárogni, miszerint a csúcsprofi fejlesztőcsapat (ők készítették a Renderware3 elnevezésű rendszert is) másik játékon is dolgozik. Talán szokásos kiadójuk, az Acclaim részére? Talán egy átirata a PC-s vízalatti lövöldözős, *Deep Fighter*-nek? Mind a két kérdésre nemmel válaszolunk, de azért várható egy elő-E3-s tudósítás...

ELŐ A PERIFÉRIÁKKAL

CSAK MÉG EZT RAKD HOZZÁ – ÉS MÉG EZT, ÉS MÉG EZT, ÉS MÉG...

JOYPADEK, BILLENTYŰZETEK, MEMÓRIÁK, MOBILTELEFONOK A PS2-RE

Míg Japánban már mindenki javában nyomja a *Tekken Tag*-et, a várakozó európai játékosokhoz jó hír érkezett a Sony háza tája felől az új PS2 perifériákról, mobiltelefonos kapcsolatról, infravörös kontrollerekről, és a szokásos DVD lejátszási képességekről. Itt jön, amit sikerült megtudnunk...

DUAL SHOCK2

Míg a PlayStation2 DualShock2-je nagy előrelépés az eredeti joypadhez képest (könnyebb, csillogóbb, és az analóg karok érzékenyebbek), még egy infravörös távirányítós verzió is várható valamikor jövőre, a már bejelentett DVD távirányítót kiegészítve.

„Már úton vannak" – foglalta össze a SCE managing igazgatója, Roy Mague, egy márciusi *PSM* interjún – „Úgy terveztük őket, hogy ne legyen akadozás (a parancs kiadása és annak végrehajtása között)."

USB KEGÉSZÍTŐK

A márciusi Játékfejlesztők Konferenciáján felszólaló Phil Harrison, aki a SCEA külső cégekkel való kapcsolattartója, megerősítette, hogy egy billentyűzet, egy digitális kamera (hogy a játékokba bevihesd a saját képedet), és egy merevelemez (minimum 30 GB) jelenik meg a PS2-höz 2001-ben.



KÁBEL TV

A SCEI bejelentette a Toyotaval és a Tokyo Electric Express Railway-jel való szerződését, akik közösen egy japán kábel TV-társaságot hoznának létre a PS2-vel együtt dolgozva, amely által egy nagysebességű Internet-szolgáltatás válna elérhetővé, ahonnan s PS2 tulajdonosok filmeket, zenét, játékokat, és a konzollal kapcsolatos információkat tölthetnek le. A három cég összesen 150 millió yent fektetett a vállalkozásba, és 2001 januárjában szeretnék beindítani a szolgáltatást. Az európai verzió megjelentetése lenne a következő lépés.

MOBILTELEFON

A The Nihon Keizai Senbun-nak nyilatkozva a SCE elnöke, Ken Kutaragi azt ígérte a PS2 tulajdonosoknak, hogy „használhatják a gépüket arra, hogy az Internetre csatlakozzanak mobiltelefonon keresztül. " Ilyen módon megkerülvén a modemet Kutaragi-szan azt mondja, hogy a PS2 USB-csatlakozójának segítségével „a szolgáltatás beindulhat, mihelyst kapható lesz a speciális kezelőprogram, és a mobiltelefon csatlakoztatására szolgáló kábel." Bár ez utólagos problémakezelés (t.i. a beépített modem hiánya), a terv az, hogy a felhasználók termékeket rendelhessenek, vagy egymás ellen on-line játszhassanak.

MEMÓRIAEGYSÉG

A Sony Menory Stick (Memóriapálca) egy adattároló eszköz (gondolj, mondjuk egy szupergyors floppy-lemezre, vagy egy óriás memóriakártyára), amelyen tárolni és szállítani lehet digitális adatokat – képeket, mozifájlokat, satöbbi. Míg egy PS2 memóriakártya maximális tárolási kapacitása 8MB, a Memory Stick négy méretben lesz kapható (4MB, 8MB, 16MB, 32MB), és terveznek egy 128 MB-s verziót is. Bár a Memory Stick-en nem fér el egy teljes játék, de küldetésmezeket, videoklippeket, dalokat lehet majd rájuk rögzíteni, és segítségükkel szállítani egy másik PS2-höz. Emellett ez a tökéletes médium a digitális kamerák által rögzített képek exportálására, hogy aztán a PS2-be való bevitel után saját *Tekken Tag* karaktereket, saját *FIFA* játékosokat, satöbbi készíthess. A *PSM*-nek nyilatkozva Ray Maguire bejelentette a terveket egy perifériára, mely arra szolgál, hogy a Memory Stick-et a PS2-höz lehessen csatlakoztatni.



„A Memory Stick csatlakozó egy olyan periféria lesz, amelyet a PCM csatolóhelyre kell kötni." Mindez 2001 környékén várható.

ÉS PERSZE A DVD...

A múlt havi számban olvashattatok, hogy a PlayStation 2000 Fesztiválon a DVD lejátszás lassú és darabos volt, amikor a Warner hírhedt *The Matrix*-át próbálta lejátszani. A *PSM* boldogan jelenti, hogy a Japanese Region 2 DVD-vel tesztelve sokkal jobb eredményeket kaptunk. Bár a film, amit a *PSM* tesztelt (*Dante's Peak*) nem volt valami nagy szám, a lejátszás tökéletesnek tűnt, és finoman zökkenőmentesen történt, a lassulás legkisebb jele nélkül. A dolgok egész jól festenek. Most már csak a kézikönyvet kellene valahogy lefordítanunk... ■



A VÖRÖS A LÉNYEG

Mivel nincsenek új *Metal Gear 2* híreik, a Konami az új játékokról áradozik. A *Ring Of Red* egy mech-stratégiai játék, ami egy háború utáni szituációba dobja le a játékost, és állítólag a Square *Front Mission*-jére emlékeztet. Úton van még a *Reiselied*: Empheral Fantasia, a *Zoe*, a *Walpurgis*: Day&Night, az önmagáért beszélő Japan Olympics 2000, és egy snowboardos darab, ami az *ESPN X Games Snowboarding* névre hallgat, és a grafikája állítólag fotórealisztikus, és a valódi snowboardosok mellett még valós idejű TV-kommentár is található benne. A következő számban újabb hírekkel szolgálunk, miután megnéztük a *Ring Of Red*-et a Tokyo Game Show-n.



ÉS ÚJRA ÉL!

A *Dead Or Alive 2* még mindig márciusra várható, emellett biztos az európai megjelenés is: a totálisan lélegzetelállító grafikájú játék nemsokára egy „speciális DVD box set" kiadásban lesz kapható. Még nincs megerősítve, hogy az Acclaim adja-e ki Európában is – mint ahogy a nyilvánvalóan gyengébb Dreamcastes verziót. A mi fogadásunk az, hogy megint a Sony jelenteti meg a *DOA2*-t, a verekedős játék előző, (sajnos nagyon is alábecsült) részéhez hasonlóan.



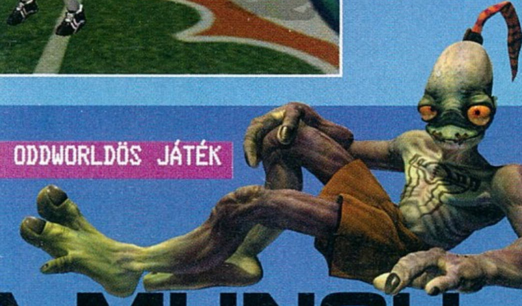
A LÉNYEG A FOCI

És itt a hamisítatlan amerikai fociról van szó. A *Newsweek* olvasói felfigyelhetnek rá, hogy az EA már jelentet meg képeket PS2 sportjátékairól – név szerint a *FIFA 2001*, a *Madden 2001* (a képen), és egy WCW pankrációt. A motion-capture-rel támogatott valósághűség csak erősödik, és a madárkák azt csiripelik, hogy a pálmát a *FIFA 2001* fogja elvinni...



HÁBORÚS MAJMOK

A háborús játékok rajongói örvendhetnek, mivel a Silicon Dreams éppen a *War Monkeys*-on dolgozik, ami egyébként egy real-time stratégia. A 2161. Évben, a Primus IV elnevezésű bolygón játszódó játékban *C&C*-módon mozgathatod a seregeidet egy nagyszabású, teljesen 3D-s futurisztikus háborúban. Várhatóan Charlston „Ben Hur" Heston lesz a hangok felelőse, míg a zenei aláfestésről Mr. Fatboy Slim gondoskodik, ehhez a 2000 végén megjelenő játékhoz.



ODDWORLDÖS JÁTÉK

A MUNCH BRIGÁD

MUNCH ODYSSEE A PLAYSTATION RE TERVEZETT ÖT JÁTÉK EGYIKE

Lorne Lanning, az Oddworld elnöke új részleteket hozott nyilvánosságra a nemsoká- negjelenő *Oddworld*: Munch's ysee-ről, a fejlesztő-csapat Station2-re tervezett kvinto- ájának első tagjáról. Nem elég, y a *Munch Odysee-t* kezünk é kaparinthatjuk valamikor 1-ben, de emellett még a *Hand Odd* (egy stratégia-alapú Odd- ld játék) és a nemrég bejelen- Oddworld: Squeek's Odysee is ható. Mindezek előtt azonban ning a *Munch*-ról beszélt.

„Elmondhatom nektek, hogy Munch egy Gabbit, és a Gabbitok becsvágyó teremtmények" – árulta el Lanning – „Csak egy lába van, tehát amikor a szárazföldön tartózkodik, akkor ugrál. Ha a vízbe kerül, hal módjára úszik. Olyan a nyelve, mint a békáknak, és az állkapcsa akár a krokodiloké. Két lelkes sebésznek köszönhetően (akik egyébként Vykkers tudósok) található egy interface a fején. Ezt a csatlakozót arra használhatja, hogy összekapcsolódjon gépekkel, és így távirányítással robotokat irányíthasson. Ahogy Abe az élő teremtményeket képes uralni, Munch ugyanezt teszi a gépi eszközökkel, hogy csapdába esett állatokat mentsen meg, hogy aztán biztonságos helyre vezesse őket, ahol újabb és nagyobb teremtményekké alakíthatja az egész társaságot, akik ezután valamilyen módon a segítségére lehetnek."

Ahogy Abe új partnere fokozatosan alakul ki, így történik a játékkal is. Azok a Mudokenek aranyosnak tűnhetnek, de valójában...

„Munch egy olyan szereplő, akinek észre van szüksége a túléléshez. Nem lesz képes megmenekülni az ereje segítségével; a mozgékonyságára és a ravaszságára kell támaszkodnia."

Miután láttuk az előzetes videókat, amik alapján ez a jelenleg készülő leglátványosabb játék, a következő számban bővebb információkkal is szolgálunk majd erről a potenciálisan úttörő darabról. Lanning még inkább a jövőbe tekintett, PS2-s Oddworld Kvantológiájának harmadik darabjáról, az *Oddworld: Squeek's Oddysee*-ről beszélve; bár nincs teljesen meggyőződve arról, hogy a PS2 elég fejlett lesz ahhoz, hogy fusson rajta a játék...

„Elképzelhető, hogy a PlayStation2 nem lesz képes futtatni a *Squeek-et*" – jelentette ki Lanning – „Az Oddworld Kvintológiát úgy terveztük, hogy egyre nagyobb és nagyobb karakter-populációkkal dolgozzon. Ha várnunk kell az új gépre, ami elbírja a Kvintológia következő részét, nos, mi nem bánjuk. Oddworld tízszer akkora, mint a Föld, és eddig még csak egy kis országában jártunk." ■



Abe új **cimborája, Munch már úton van egy hozzád közeli PlayStation2-re...**

SONY FEJLESZTŐ

SZÓVAL AKKOR FEJLŐDÉST AKARTOK?

EX DID ÉS PSYGNOSIS SZAKEMBEREK LESZERZŐDTEK A SONY-VAL EGY RALLYS JÁTÉK EREJÉIG

A DID alapítója, Martin Kenwright, és a Psygnosis pítója, Ian Hetherlin- által létrehozott ol fejlesztőstúdió, az lution Studios beje- tette, hogy az egész gon történő ter- tésről kötött szerző- t egy rally játékról a E-vel.

A játék egy speciálisan PS2-re fejlesztett 3D engine-t használ, és állítólag a fő célja valódi fizikai hűséget vinni a műfajba. A *PSM*-nek tavaly volt szerencséje látni a játék egy korai verzióját működés közben, és fantasztikusan néz ki.

„Rettenetesen izgatottak vagyunk, hogy ezen a projecten a SCEE-vel dolgozhatunk," – árulta el az Evolution-ös Martin Kenwright. „Mióta megalapítottuk az Evolution-t, egy fejlesztői álomcsapatot sikerült összehoznunk, nem kizárólag a játékiparból, hanem a fiatalok kultúrájából, a filmekből, a speciális effektekből, a hirdetésből, a marketingből egyaránt. Azáltal, hogy a befektetésünk az új technológiák és eszközök felé irányul, remélhetőleg új mérföldkövet teszünk le első játékunkkal."

A PSM további információkkal szolgál az egyelőre még névtelen darabról a májusi E3 show után; a játék várható megjelenése egyébként 2001.



Rettenetesen **izgatottak: Martin Kenwright és Chris Deering**

A SONY EURÓPAI LISTÁJA



BEST OF THE WEST

A *WIPEOUT* ÉS AZ *F1 2000* MEGJELENÉSE VÁRHATÓ

A Sony bejelentette az első listát az európai megjelenésre váró játékokról. Bár az újság nyomdába kerülésekor a részletek még homályosak, de a *WipEout* és a *F1 2000 PS2*-s megjelenését már megerősítették. Az idén őszre várt *WipEout* nagymértékű átalakításon esik keresztül PS2-re. Az előzetesen *WipEout Fusion*-re keresztelt jövőbeli racer visszatér kőkemény gyökereihez; egy különösen trükkös játék várható, némi sötét indusztriális beütéssel. Rebesgetik, hogy a tervezők frontján a Designers Republic helyett a web-tervező Good Techology lesz felelős a játék egyedi külsejéért. A hangok terén pedig senki se számítson a Big Beat-szerű effektekre: a *PSM* biztos forrásból tudja, hogy a detroit-i techo guru, Richie „Plastikman" Hawtin lesz a felelős a durva zajokért.

Az *F1 2000* szintén a listán szerepel. Míg a Studio33 a játék PS1-es verzióján ügyködik, a Sony Liverpooli brigádja veszi kézbe a PlayStation 2-es darab fejlesztését. A Sony másik angol stúdiója szintén nagyon elfoglalt, a Cambreidge-i fiúk (a *MediEvil 1-2* fűződik a nevükhöz) az ígéretes kalandjátékokat gazdagítják majd egy tündérmesével. A *PSM* által megvizsgált korai PS2 demóban egy gyönyörűen animált lány szaladt végig egy mezőn, mielőtt farkassá változott volna. Igen, farkassá. Talán ez az egyelőre *Fable* nevet viselő játék lesz a felnőtt *Piroska és a farkas*?

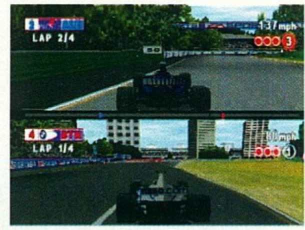
A Sony Soho Studios-a (*This Is Football*) szintén új programon dolgozik, melynek munkacíme a *The Getaway* (A szökés) – egy moziszerű, Londonban játszódó darab, amely több, mint 48 órára a főváros alvilágába kalauzolja a játékost. Mindezekről többet a következő számban.





Olyan valósághű, amennyire az csak lehetséges – az *F1 2000* belső nézete hihetetlenül trükkös, de megéri vele kísérletezni









A belassulásoktól fertőzött Kétjátékos mód közel sem olyan élvezetes (vagy gyors), mint lehetne, vagy lennie kéne

AZ EGYEDÜLI F1 VERSENYJÁTÉK, AMIBEN JENSON BUTTON IS SZEREPEL – AZ ANGOLOK NAGY ÖRÖMÉRE



F1 2000

„Amellett, hogy nem kínosan precíz, tökéletes benne az élveze-

KARTOTÉK

KIADÓ	EA
FEJLESZTŐ	EA Sports
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

FORMULA 1 '99 (PSM06 8/10)

Hibátlan kezelés és tetszetős külső a felújított Sony licenc jellemzői

Tekintve, hogy a világ legnézettebb sportjáról van szó, furcsa, hogy az Electronic Artsnak ilyen sok idejébe került, hogy bekapcsolódjon a Forma1-be. Talán az lehet az oka, hogy nem szerezhették meg a kizárólagos jogokat – A FIA négy licencet biztosít évente a videojáték-kiadóknak. A hosszas várakozás ellenére az EA várakozáson felül teljesített első F1-es játékával. Eddig ez az egyetlen játék, amely tartalmazza a 2000-es adatokat, ez annyit tesz, hogy megtalálhatók benne a legújabb csapatok, naprakész autók, az idei pályák (az indianapolisi bővítéssel együtt), és a legújabb pilóták, ezáltal a program naprakészebbnek bizonyul, mint a hivatalos referenciák... Mivel a megjelenési időpontja szinte egybeesik az évad kezdetével, együtt vezetheted végig az évet a profikkal .

Félretéve azonban a hivatalos és az EA termék voltát (Leftfield és, ööö, Placebo dalokkal) az egész az autók kezelhetőségén múlik. Nyugodtan kiengedheted a benntartott levegőt, mivel az *F1 2000* biztos nyertes. Amellett, hogy nem kínosan precíz, úgy finomították, hogy tökéletes legyen benne az élvezetesség és a pontosság közötti egyensúly. Számos vezetési segédopció áll a rendelkezésedre, ha úgy döntesz, hogy csak egy gyors körre vágysz, de ezeket kikapcsolva szórakoztató kihívással nézel szembe.

Ahelyett, hogy pörögve száguldanál a gumibálák közé, valahányszor rosszul hajtasz a pályaszegélyre, a játék könyörületesen megbocsát, főleg, ha a kényelem kedvéért kísérletezel is egy kicsit a kocsik beállításaival. Ha esik, és az autó hátulja csúszkál a lassú kanyarokban, csak mozdítsd hátra a fékegyensúlyt, és növeld a hátsó terelőszárnyat, így az autó hátulja mindig lassabban próbál majd haladni, mint az eleje. Ahogy az ezernyi hirdetésen szerepel majd: valóban érzed a különbséget.



Amint kezded jobban megismerni a pályákat, a fékezési pontokat, megtanulod az ajánlott sebességeket és azt, hogy mikor kell gázt adni, a fő kihívás az lesz, hogy elkezdd lefaragni a köridőket. A *F1 2000* számítógép-irányította versenyzői ezzel szemben aggasztóan gyengék – csak fél másodpercre voltunk a Profi szint idejeitől néhány óra játék után, és két másodperccel jobbak, mint a Nehéz szint versenyzői. Az is világos, hogy az EA enyhe egyszerűsítése gyorsabb köridőket eredményezett. A melbourne-i pálya időmérő edzésein és versenyein 1:22 körüli teljesítménnyel szerepeltünk, a valóságban tipikusan 1:31 helyett; ez valószínűleg a túl hatékony fékeknek köszönhető – a féktávok egyszerűen túl kicsik.

A látvány szempontjából a játék döbbenetes; a pályák mellett is észrevehető a részletesség, és látás alapján is egyből felismerhetőek a valódi pályák alapján. Mikor 270-nel száguldasz el a lelátók előtt, és hallod a tömeg éljenzését, nem lehet kérdéses számodra sem, hogy gyomorszorító izgalomban lesz részed, és, ha csak egy pillanatra is, de elhiszed, hogy te is egyike vagy azoknak, akik milliókat



Maximálisra állított valósághűség esetén a sérülések elkerülése elengedhetetlen lesz





Az előzés alkalmanként finom művelet – egy rossz mozdulat, és elveszted az orrt és a versenyt







esség és a pontosság közötti egyensúly."

resnek, és a világ leggyönyörűbb nőivel kszenek le. Ezeknek azonban mind ára n: a frame rate visszaesik, ha a többiek ögött vagy egy részletes pályán, mint eldául Monte Carlo.. Ha kipróbálod a tjátékos módot, valószínűleg kiábránulsz. Bár csak két másik, számítógép által zérelt versenyző van, a frissítési sebesség gyot zuhan, addig a szintig, hogy már em tudod megmondani, milyen gyorsan egy az autód. Ez ugye nem a legjobb...

Mindezek ellenére a sebesség őrültjeek és a Gran Prix rajongóknak ez egy engedhetetlen befektetés. Az egyik legvezetesebb egyjátékos vezetési élmény a ayStationön, és kétségtelenül a Formal odellezésének egyik mintapéldája a nzolon. Az EA megérdemel egy vállonvegetést, amiért jól teljesített – már elsőre.

Steve Owen



Minden egyes autó és pálya nagy odafigyeléssel lett modellezve, ezzel igazi élvezetté téve a Visszajátszás módot

HOGY KELL...
MEGHÓDÍTANI MELBOURNE-T



A Forma 1 szimulátorok különösen nehezek, amíg meg nem tanulod kívülről a pályákat. Tanulmányozd a kanyarokat, és válaszd meg a fékezési pontjaidat.



Melbourne négy szűk kanyarral kezdődik. Az elsőhöz és a harmadikhoz az 50 yardos, a másik kettőhöz a 75 yardos jelzéseknél lépj a fékbe.



Ezek után négy finomabb forduló következik. Csak nyugisan fékezz a kanyar kezdete előtt, és aztán taposs bele. Ha úgy érzed, hogy sodródsz kifelé, csak engedd fel a gázt.



A végén jön egy kemény bal kanyar. Fékezz a 75 yardos jelzésnél, és kezdj el korábban fordulni. Lépj a gázra, majd engedd vissza az utolsó jobboshoz, ami után a célegyenes következik.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Néhány kellemes fényeffekt, egy kicsit azonban darabos kétjátékos módban	7
JÁTSZHATÓSÁG	Az elején segítőkész, később kellemes kihívást jelent	9
ÉLETTARTAM	17 pálya, de egy kissé könnyűek	8

ÖSSZKÉP

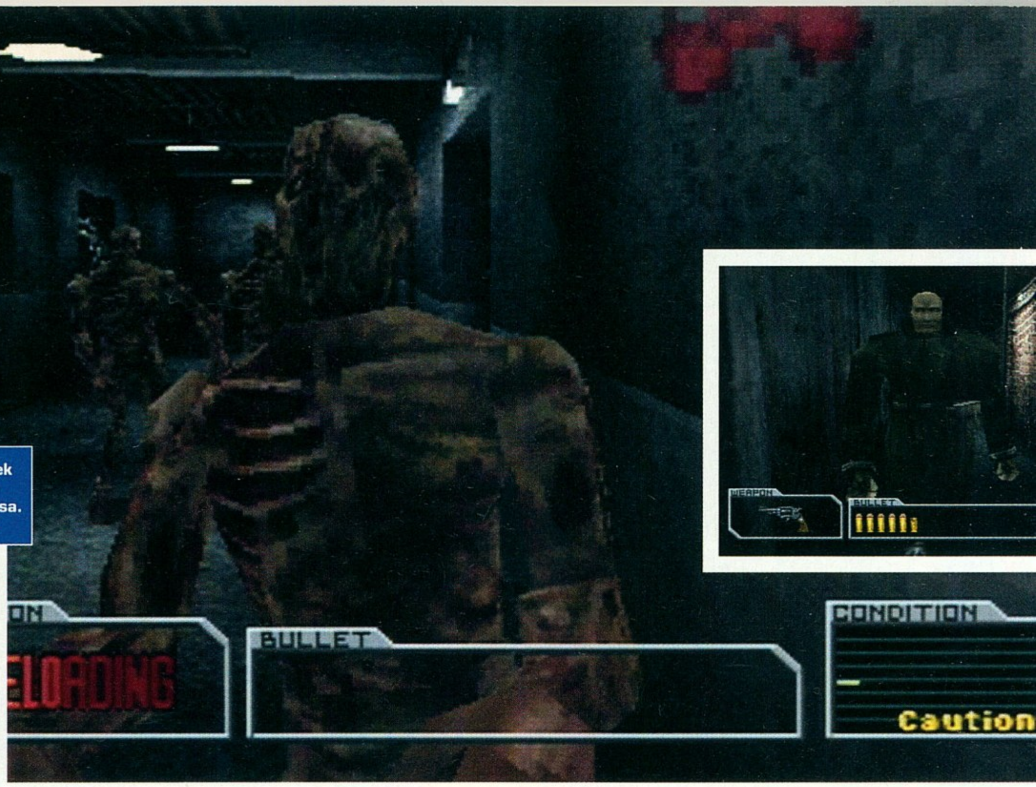
A PlaySation eddigi legkidolgozottabb és legjátszhatóbb Forma 1 szimulátora. Az *F1 2000* sokkal jobb, mint amire számítottunk volna. Precíz szimulátor, és fantasztikusan szórakoztató is

8 A TÍZBŐL



Sok ellenfelünk ismerős a korábbi játékokból. Ezek azonban jóval ijesztőbbek elsőszemélyű nézetben, különösen akkor, amikor nem áll rendelkezésünkre az auto-célzás luxusa. Érdemes lesz vigyázni a hátulról érkező zombitámadásokkal





INDULHATSZ A ZOMBIKTÓL HEMZSEGŐ UTCÁRA – A JOYPADET VISZONT AKÁR OTTHON IS HAGYHATOD.



Resident Evil: Survivor

„Még sosem volt ennyire élvezetes emlékeztetni a halottakat

KARTOTÉK

KIADÓ	Eidos
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	18 év
ÁR	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Istenem! Hát nem voltak elég ijesztőek az eddigi *Resident Evil* játékok is? A Capcom mostani Zombifalvai utazása nem csak hogy megfoszt a harmadik személyű nézet kényelmétől, hanem azzal is meglep minket, hogy az irányítópad nélkül kelünk útra. Egyetlen útitársunk egy szürke műanyag G-Con 45-ös, no meg a paranoia-keltő elsőszemélyű nézet – városnézésünk közben egyszerre kell kinyírnunk a már megszokott *Resident Evil-szörnyeket,* rejtvényeket kell fejtenünk és tárgyakat összeszednünk. Igen, ilyen a *Resi* egy fénypisztollyal.

Tájékozódni úgy tudunk, ha meghúzzuk a stukker ravaszát, miközben nem a képernyőre célzunk. A gombnyomások különböző kombinációi révén sétálhatunk, futhatunk, vagy visszahőkölhetünk, míg a cső két oldalán elhelyezett A és B gombok segítségével jobbra-balra fordulhatunk. Ezt a szokatlan irányítási módszert némi időbe telik elsajátítani, és nem is tűnik olyan természetesnek, mint az irányítópad. Az azonban mindenképp nagy dolog, hogy a földkerekség történetében először játszhatunk nem lineáris, elsőszemélyű lövöldözős játékot egy fénypisztoly segítségével. Még sosem volt ennyire élvezetes emlékeztetni a halottakat arra, hogy hol is a helyük.

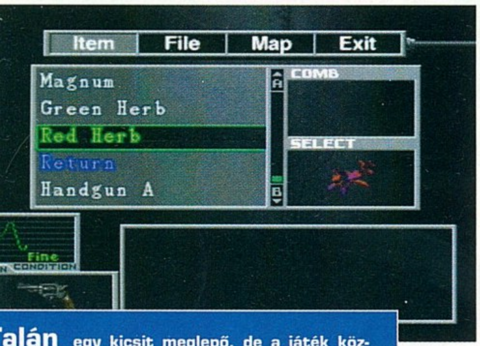
Most már valóban élvezhetjük a mozgás teljes szabadságát, de csak közvetlenül magunk elé láthatunk, így a hátulról érkező támadások nagy veszélyt jelentenek. Eleinte sokszor az utunkba kerülő legelső zombinak szenteljük majd figyelmünket, s eszünkbe sem jut majd, hogy a szörny szintén törődésre váró társa ott állhat mögöttünk szélesre tátott szájjal. Ezt a trükköt/hibát a Capcom tervezői bizony jól kifejlesztették, s ez a tény arra ösztönöz minket, hogy inkább ismerkedjünk meg kicsit a környezettel, mintsem a képernyőre szegezett pisztollyal úgy lődözzünk, mintha csak a *Point Blank* véresebbik változatát tettük volna be. Ha elfeledkezünk erről, vagy valahogy kicselez minket egy szörny, még mindig ott van az automatikus célzás, de csak akkor jöhet szóba, ha a rothadó elle[...] fél hozzánk ér. Ekkor egy pillanat alatt m[...] fordulunk és szembenézünk a kérdéses zombival. Ez általában épp túl későn tör[...] nik meg ahhoz, hogy ép bőrrel megússzu[...] de valóban intelligens – és praktikus – elem, amelynek segítségével a lehető leg[...] vesebb energiát veszítjük el.



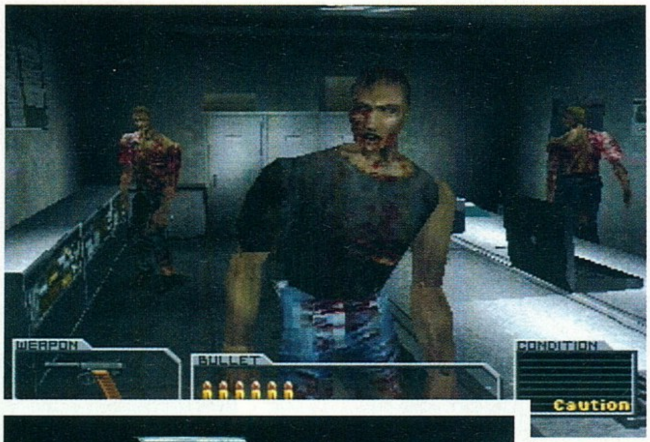
Ami a cselekményt illeti, egy Vincent nevű figura bőrébe bújunk aki elvesztette az emlékezetét, miu[...] épp hogy túlélt egy helikopter-bale[...] tet. Ahogy előrehaladunk a játékban egyre több információhoz jutunk főhős múltjával kapcsolatb[...] is. Annak függvényében, hogy mely titkokra de[...] tünk fényt, különböz[...] utakon indulhatunk [...] rejtély megoldása f[...] Sok helyen háron különböző, felfe[...] zésre váró hely[...] között kell vá[...] lasztanunk. V[...]

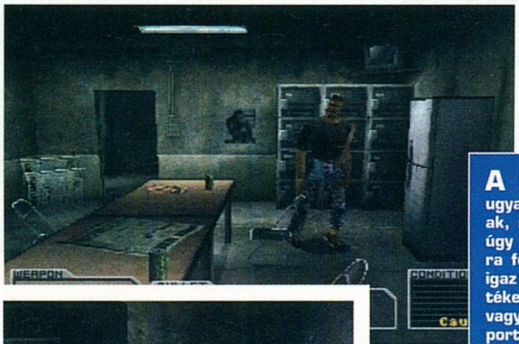






Talán egy kicsit meglepő, de a játék közeni menüképernyők majdnem azonosak a többi *Resident Evil* programban látottakkal. A fegyverek és tárgyak felszerelése és kombinálása is pontosan ugyanúgy megy









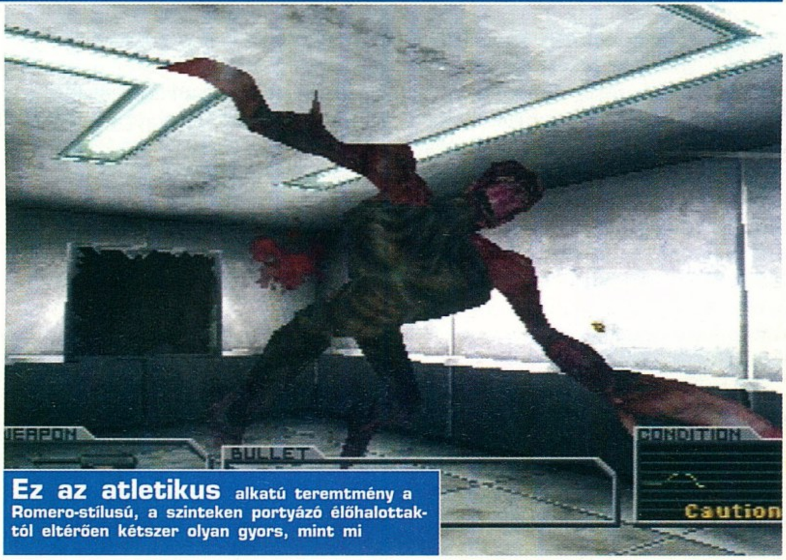
A zombik ugyanolyan lassúak, mint régen, de úgy tűnik, mostanra felfedezték az igaz barátság értékeit – háromfős, vagy nagyobb csoportokban ögyelegnek a terepen

„…rra, hogy hol is a helyük"

…degyik ugyanarra a pontra vezet, de az …azó utak a *Survivort* ellátják a szükséges …ációs lehetőségekkel.

A *Survivor* valóban nem olyan csinos, …y játszható, mint harmadik személyű …vérei, de fénypisztolyos játékként for…almasítja a műfajt. Ó igen, és hazudtunk …alójában játszhatjuk a *Survivort* kézi …trollerrel is, ha nincs G-Con pisztolyunk. …ennek köszönhetően jóval nehezebb …t a manőverezés, hiszen a célkeresztet …sztülhúzgálni a képernyőn sokkal …ezebb, mint a .45-össel célba venni a …ét. A rejtvények nem túl megerőltetők … *Survivor* élettartama sem olyan nagy, …t a többi *Resi* játéké, de kedvenc ször…tegeink ijesztőbbek, mint valaha és vég…oron ez a cél.

Justin Calvert



Ez az atletikus alkatú teremtmény a Romero-stílusú, a szinteken portyázó élőhalottaktól eltérően kétszer olyan gyors, mint mi

HOGY KELL…
MEGÖLNI A HOLTAKAT



Folyamatosan lövöldöznünk kell a testeket, de az idő gyakran számít és – a kivégzéshez választott fegyvertől függően – a muníció mennyisége sem mindegy.



A fejlövések általában jóval gyorsabban a földre küldik az ellenséget. Ezt érdemes az eszünkbe vésni – főleg akkor, ha fegyverünk csupán egy aprócska pisztoly.



Ha elég sokáig jutottunk a játékban, rátalálunk a géppuskára, illetve a Magnumra. Innen már az egylövéses gyilkosságok is lehetségesek – bár korlátlan muníció itt sem jár.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (PSM08 10/10)
Vérzápor és pokoli rejtvények

TIME CRISIS
Az egyik legjobb fénypisztolyos játék

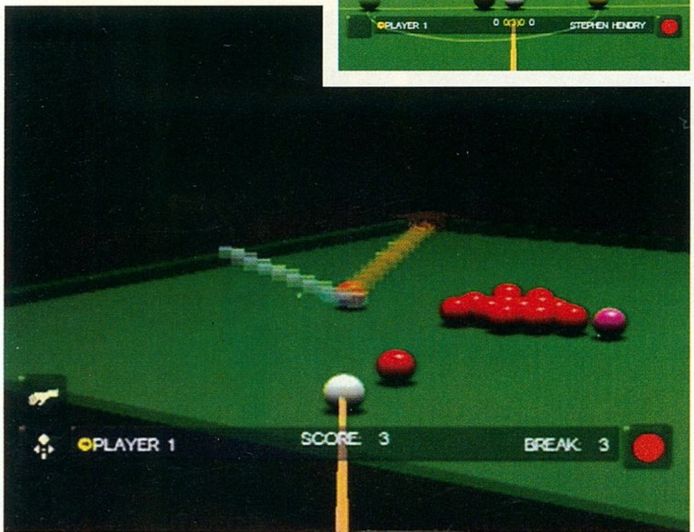
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Egy kicsit karcos ahhoz képest, amihez a *Resident Evil* rajongói hozzászoktak	8
JÁTSZHATÓSÁG	Nem csak irányítjuk a karaktert, hanem a bőrébe is bújunk	8
ÉLETTARTAM	Nincs mentési lehetőség, ezért egy idő után unalmassá válhat	7

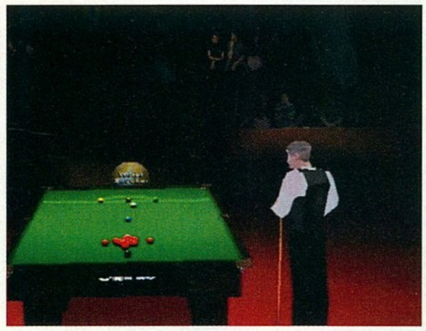
ÖSSZKÉP
A mentési lehetőség, és az irányító paddel rendelkező G-Con létezése játszhatóbbá tenné ezt a programot, de így is nagyon szórakoztató és helyenként szörnyen ijesztő.

8 A TÍZBŐL

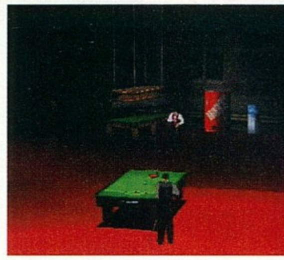




Hogy eséllyel állj ki a jobb játékosok ellen, valószínűleg használnod kell majd ezt az ügyes kijelzőt, amely megmutatja a golyó útját





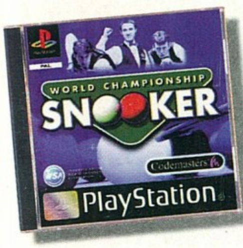






Ez nem tűzpróba, ne aggódj, ha a dákód falnak ütközik vagy feldönt egy korsó sört. Eltérően a helyi szokásoktól...

KRÉTÁZD BE A DÁKÓ HEGYÉT, SZÓRD BE A POSZTÓT, AZTÁN MINDENT BELE. ELLENFELED VÁRAKOZIK...



World Championship Snooker

„Olyan, mint a valóság, sőt jobb, mert útmutatást kapsz..."

KARTOTÉK

KIADÓ	Codemasters
FEJLESZTŐ	Blade
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	10 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1-2

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
POOL SHARK
Nem kimondott snooker, de vannak benne ütők, labdák, asztal és egy nagy halom kréta

Vasárnap délután. Heversz a díványon, lüktet agyadban a másnaposság és bámulsz meredten magad elé. Mi az ördögöt csinálj? Talán jöhet a *Quake II*? Vagy egy *Wip3out* robbanás? Nem, dehogy! Belepusztulnál. Lazíts, tedd be a konzolba a *World Championship Snooker*-t, főzz egy csésze teát, heveredj le újra a lágy párnák közé és tölts el néhány órát a zöld posztó óceánján. Gyönyörök kertje.

Technikailag mindig is kényes kérdés volt a biliárd videojátékszerű megjelenítése, mivel négyzetes képpontokból hihetetlenül nehéz köralakot kialakítani. Márpedig a biliárdgolyók köztudottan köralakúak. De a Blade fejlesztői egy huszárvágással elvágták ezt a gordiuszi csomót, és a gömbök valóban gömbök lettek. Ezt látni kell! A golyók gördülnek, a fény alatt árnyékot vetnek, egymásról visszapattannak, szokatlan irányban tűnnek el attól függően, hogy milyen pörgést adtál nekik a biliárddákóval. Olyan, mint a valóság, sőt jobb, mert útmutatást kapsz, vajon a fehér labda útja hol végződik majd. Ez nem semmi, főleg ha eséllyel akarsz kiállni a világ húsz legjobb játékosa ellen. Megtalálod itt Rocket Ronnie O`Sullivant, Ken Dohertyt, Stephen Lee-t és Stephen Hendryt is, bár ő most olyan, mint egy langyos húsleves. Pocsék.

Első alkalommal csodálkozni fogsz, hogy mi a fene folyik itt, hol az akció? Miért kell várni a kompjúterre, hogy kijelölje a dobást, aztán figyelni, hogy az ellenfél nekikészülődik az ütéshez? A következő lövés miatt miért kell újra várni? És megint és megint... Elképzelhető, hogy csak ülsz, és figyeled, hogy a kompjúter 147 pontot ér el. De hiszen ez a snooker, vagy nem?

Az elején minden bizonnyal frusztrálni fog a játék lassúsága, de minél jobban figyelsz, ellenfeled annál valósabbnak hat. Azon veszed észre magad, hogy alig várod már, mikor hibázik, és hangosan köhintesz abban a reményben, hátha ez majd megzavarja.

Ez az, amitől a vasárnap délutáni játék tökéletes lesz. Golyók pörögnek körös-körül a táblán, figyeled, ahogy Stephen Hendry ütést ütésre halmoz, gyakorolja az ugratásokat, mandínereket és egyéb bűvészmutatványokat. És... vajon milyen érzés, ha biliárddákód hegye átszakítja az asztal puha posztóját?

Dan Mayers

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Olyan egyenletes és kerek, hogy a golyók futása szinte valódi	9
JÁTSZHATÓSÁG	Szokj hozzá a játék higgadt menetéhez, és akkor rabul ejt	7
ÉLETTARTAM	Ha rossz a hangulatod, unalmas is lehet	8

ÖSSZKÉP
Dőlj hátra és élvezd a pompás, hosszú órákig tartó snookert a világ legjobb játékosainak ellenében. Technikailag a PlayStation adta lehetőségek határait ostromolja. Csak vedd elő, és játssz vele!

8 A TÍZB



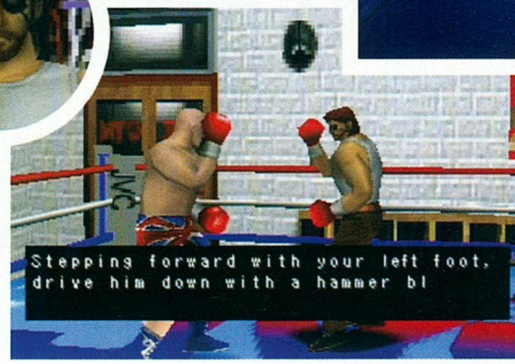


Akármennyire is rákozelítünk a bokszoló sérójára (vagy épp a kopasz golyóbis-fejére), ez semmit nem változtat a játszhatóságon. Ha egy jót akarunk bunyózni, érdemesebb a hagyományos oldalnézetet választanunk









A kalóz-edző esetleges felbukkanása sem dobja fel különösebben a ring világának hangulatát, bár egy-két új mozgást azért elleshetünk tőle – csak ne próbáljunk a szemébe nézni

A JVC ÚJ BOKSZMECCSEI NEM IGAZÁN LOBBANTJÁK LÁNGRA A RINGET



Victory Boxing Challenger

„Néhány vicces pillanat dobja fel a lajhár tempót"

KARTOTÉK

KIADÓ	JVC
FEJLESZTŐ	Victor Interactive
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
ÁR	12 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
READY 2 RUMBLE (PSM07 7/10)
Mesésszesebb sérók, lazább mozgások, több bunyós és még több élet

A kétes bírói döntések, az idegbeteg viselkedésjegyek, s Tyson ringbeli fülharapdálásai egy Hamed-egyenes erejével robbantak be a boksz nemes világába. Bár a sport hírneve talán csökkent az utóbbi időben, ez az átmenet a „felsőtest-pankráció" felé csak további ihletet adott a játékfejlesztőknek.

Mint a *Ready 2 Rumble* bizonyította, a PlayStationös ökölvívás igen élvezetes dolog tud lenni – a dögös afrofrizurák, a flegma ellenfelek és a Rocky-szerű, kómába küldő ütések sok rajongót vonzanak. Bár a *Victory Boxing* sorozat mindig is éppen ezt a színezetet akarta elkerülni, ebben a harmadik részben éppen a néhány vicces pillanat dobja fel a lajhár tempót és a lehangoló kameraszögeket.

Az öklözés egy idő után akár olyan kemény is lehet, mint három perc a ringben Lennox társaságában (Lewis-ében, nem Annie-ében), de ez sem pipálja le a saját bokszoló létrehozásának örömeit – jó pár féle haj, arc, test és verekedőstílus közül választhatunk. A virtuális világban ordibáló és kapálózó teremtményünk akár olyan csicsás is lehet, mint egy Viktória-korabeli vurstli – szörnyünk a csúcson lévő Muhammad Ali könnyedségével akár a ranglisták tetejére is felküzdheti magát.

Sajnos a dolgok elég vontatottan kezdődnek. Jó néhány unalmas meneten kell túl lennünk ahhoz, hogy begyűjtsünk három edzőpontot. Ha ez már megvan, csak rajtunk múlik, hogy bunyósunk statisztikáinak melyik rubrikáját tupírozzuk fel. Az erő, a gyorsaság, az élet, az erőnlét és a bátorság fejlesztése egyaránt szükséges ahhoz, hogy pelenka nélkül ringbe léphessünk egy igazi meccsen (ha túl korán kezdünk bunyózni, igen hamar padlót fogunk).

A mozgásokat is tisztességesen el kell sajátítanunk – a szokásos jobbos és balos, testre és fejre célzott ütések mellett a himbálást, az elhajolást, s az ütésblokkolást is érdemes begyakorolnunk. Az ellépés, vagy a nemesen egyszerű elfutás az ellenfél elől pár pillanatra szintén kihúzhat minket a csávából, de a legjobb védekezés itt is a támadás. Érdemes hallgatni az edzőre is – ez egy benga fickó, aki néha megjelenik és egy-egy különleges mozgást tanít be nekünk.

A játék fő gyenge pontja az, hogy egyszerűen nem azt az izgalmas élményt adja, amit kellene. Kevés ütést vihetünk be anélkül, hogy öklözőnk elfáradna, egyes ellenfelek pedig az idegbaj szélére kerülnek, amikor következő ütésünket próbálják kitalálni. A látványelemek is kiábrándítóak, csak alapvető modellekkel, gagyi ring-grafikával és egyszerűen csapnivaló, FMV-stílusú filmbejátszásokkal találkozhatunk. Az biztos, hogy sok minden rejtőzik még az ökölvívójátékok tarsolyában, de mindebből bizony nem sokat tár elénk a *Victory Boxing*.

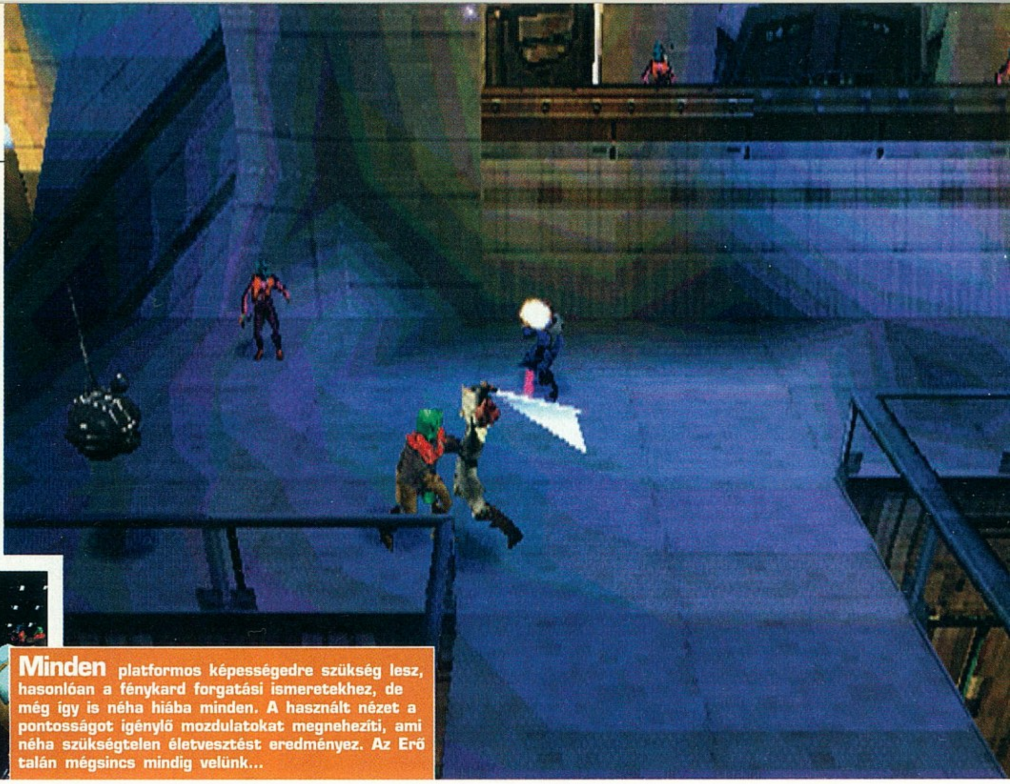
Matthew Pierce

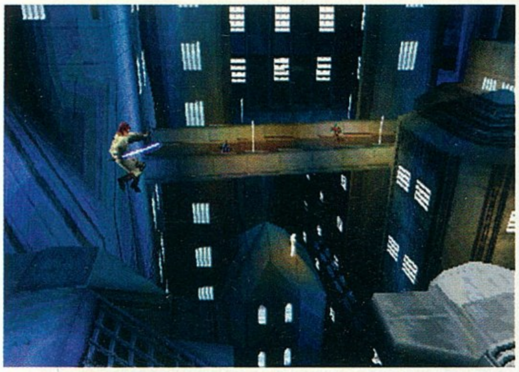
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Sablonos versenyzők, unalmas ökölharc, gagyi ring	5
JÁTSZHATÓSÁG	A kombinációk összeköthetőek, de közel sem villámgyorsak	6
ÉLETTARTAM	Az egyjátékos játékban nehéz győzni, a multiplayer mód valamivel jobb	7

ÖSSZKÉP
A *Victory Boxing Challengert* éppenséggel nem fogják kiszámolni, bár nem fejlődött eleget két évvel ezelőtti elődjéhez képest, s nem is jók az esélyei a *Ready 2 Rumble*-hoz hasonló versenytársakkal szemben.

6 A TÍZBŐL









Minden platformos képességedre szükség lesz, hasonlóan a fénykard forgatási ismeretekhez, de még így is néha hiába minden. A használt nézet a pontosságot igénylő mozdulatokat megnehezíti, ami néha szükségtelen életvesztést eredményez. Az Erő talán mégsincs mindig velünk...

A JÁTÉK, AMILYENNEK A *PHANTOM MENACE*-NEK KELLETT VOLNA LENNIE? MEGLÁTJUK



Star Wars Episode I: Jedi Power Battles

„A fénykardok hanghatásai és a mozgások változatossága

KARTOTÉK

KIADÓ	Activision
FEJLESZTŐ	LucasArts
MEGJELENÉS	Április
KORHATÁR	Nincs
ÁR	11 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy vagy kettő

A *The Phantom Menace*-t ért kritikákra George Lucas annyit válaszolt, hogy a film a rajongók egy más csoportjának szólt, annak megfelelően, hogy az eredeti *Star Wars* milliónyi 11 évest vonzott 1977-ben. A LucasArts hasonlóan vélekedik a legújabb PlayStation-ös Episode I átiratról. Annak ellenére, hogy már szinte bocsánatkérően magyarázzák, hogy a *Jedi Power Battles* egyszerűbb játékmenete a fiatalabb és alkalmi játékosokat célozza, igazán nincs miért szégyenkezniük.

Míg Lucasnak ott van Jake Lloyd, Jar Jar Binks és az *Episode I* története A, B, és C pontoknak, hogy alátámassza érvelését, az Activision azon kijelentése, miszerint a *Jedi Power Battles* arcade hangulata egy kevésbé kifinomult közönséghez szól, már vitathatóbb. Az igazság az, hogy a *The Phantom Menace*-hez képest a *Jedi Power Battles* egy sokkal összetettebb játéknak tűnik majd, amely minden ízlést kielégít.

A *Jedi power Battles* egy pörgő tempójú akciójáték, amely lazán kapcsolódik a *Te Phantom Menace* filmhez. A játékosok a Jedi Tanács öt tagjából egy kiválasztása után elkezdhetik a harcot a fénykardokkal, az *Episode 1*-ből vett helyszíneken. Obi Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Samuel L. Jackson Mace Winduja, és a kevésbé ismert Adi Gallia és Plo Koon sorakoznak a Tanácsi Palota másolatában, és mindegyikük különböző tulajdonságokat és speciális mozdulatokat kínál a játékosnak – ez utóbbiakat „Erő Képesség"–nek hívják.

Míg Obi-Wan, Qui-Gon és Mace mindenben egyformán jók, Adira és Plora hárul a „gyenge, de gyors" és a „lassú, de erős" klisé-szerep. Az eddig ismerős dolgok a játék további részében is velünk tartanak – tulajdonképpen a *Jedi Power Battles* kellemes keveréke a *Fighting Force*-nak és a tavalyi *The Phantom Menace*-nak, azzal a különbséggel, hogy platformer-elemek is keveredtek a folyamatos harci jelenetek közé.

Ami azonban a *Jedi Power Battlesből* hiányzik az eredetiség szintjén, kidolgozottsággal pótolja. A tíz világ 24 pályára oszlik, és gyönyörű, ahogy Naboo mocsarai utat engednek a Theed bolygónak, majd végül a Coruscant-nak. Midegyik szint hihetetlenül kidolgozott módon lett megtervezve, és a lélegzetelállító hátterek megfelelő környezetként szolgálnak a sekélyes tartalomho
Épp úgy, mint a filmben.

Amellett, hogy ördroidok tömegén sz
lik magukat keresztül fénykardjukkal, és megtapasztalják a filmbeli gonoszok – köztük Darth Maul – képességeit, a játék
soknak lehetőségük van elveszett egészsé
güket és Erejüket pótolni a kék és zöld gömbökkel, amik a pályán szétszórva talá
hatók. Egyéb hasznos power-upok is szer
pelnek, például a fénykardokhoz, valamin
mentési pontok, amelyek a sűrű harci jele
netek közben bukkannak fel. Szintén meg
említendő a *Jedi Power Battles* kamera-mozgásainak folyékonysága, és a hősök mozdulatainak könnyedsége, így a játék p
helysúlyú volta tulajdonképpen megbocs
ható. A fénykardok hanghatásai és a moz
gások változatossága a könnyed szórakoz
biztosítja, aminek igazán a kétjátékos mó
ban lehetünk tanúi.

A miheztartás végett bevetett al-játé
kok (ezek között szerepelnek üldözéses é
vezetési részek is), és a szintvégi „főnökö
nélkülözhetetlen szereplésével a *Jedi Pov*
Battles sikeresen kipipálhat minden kliset
Videojátékok Nagykönyvében. Ez azonba



Jedi Power Battles



Ahogy azt vártuk, Darth Maul a központi figura a játék cselekményének szempontjából. A filmhez hasonlóan komoly ellenfél, ami rákényszeríti a játékosokat, hogy a fénykard powerupok teljes választékát használják. Hát hajrá...

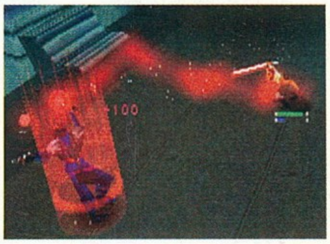
HOGY KELL...
ÚGY KÜZDENI, MINT OBI WAN



Az öt karakter mindegyike saját harci stílussal rendelkezik, három stílusba osztva...



A △ gombbal lehet előrelendülve támadni, a ⊗ és a → ↑ ← ↓ pedig a szokásos szeletelő mozdulatokra jó...

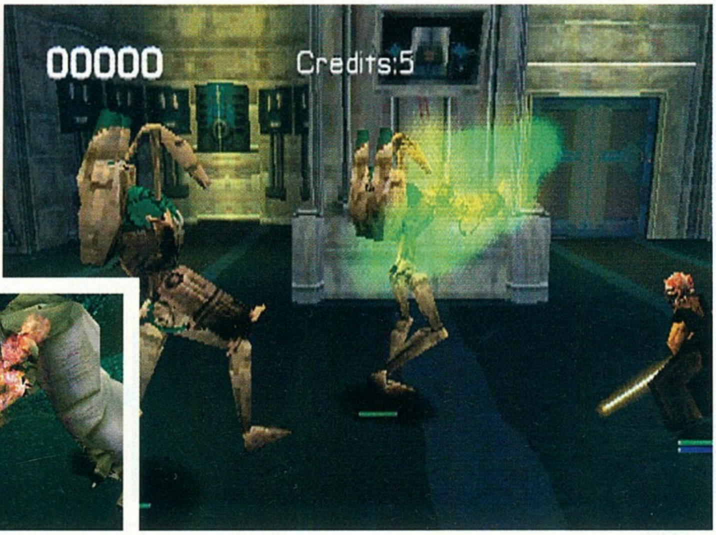


A L2 + ◎ combo egy Erő Képességet használ, ez Qui-Gonnál egy pszichikai lökés, Mace összekuporodik, míg a fénykardja elvégzi helyette a munkát, és Obi-Wan egy hődetonátort indít útjára.





Minden pálya végén szembe kell nézni a főellenséggel. Az a szomorú, hogy egyikük sem szerepel a Star Wars mítoszban, például a hajlongó robotok

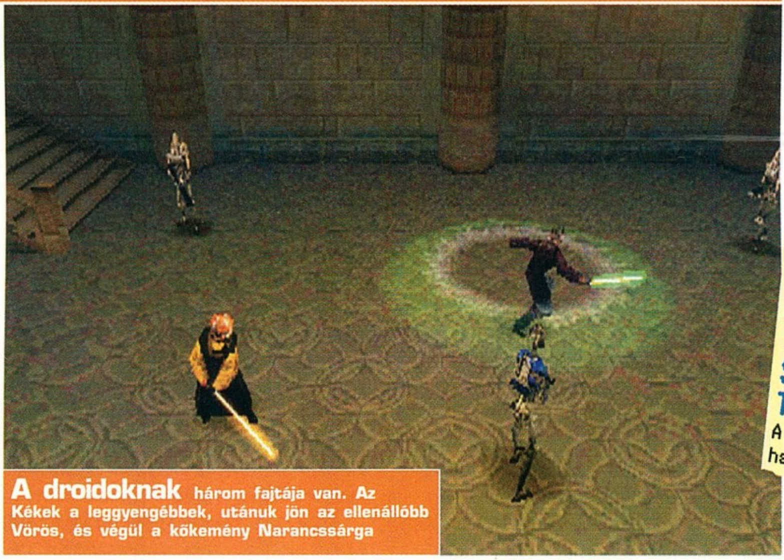


szórakoztató"

ég nem volna probléma; a *Jedi Power* ttles finom külseje néhol viszont elég rva belsőt takar. A könyörtelen platforer részhez olyan mértékű pontosság ükséges, ami a játék irányítási rendszerél elérhetetlen. Ennek köszönhetően túl akori, hogy rosszul időzítesz egy ugrást, leesel a peremről. Ezt a problémát még szokatlan kameraszögek is súlyosbítják, ert ezeknél nehéz megítélni a szükséges rási távot. A *Jedi Power Battles* ezen ajdonsága végig beárnyékolja a játékot, mely máskülönben könnyed és szórakoztó élményt nyújtana.

A *Jedi Power Battles* rá a bizonyíték, gy még messze vagyunk az igazi *Star ars Episode I* játéktól, de határozottan elenthetjük, hogy lépés történt a helyes nyba. A LucasArtsnak még sikerülhet...

Steve Merrett



A droidoknak három fajtája van. Az Kékek a leggyengébbek, utánuk jön az ellenállóbb Vörös, és végül a kőkemény Narancssárga

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
STAR WARS: THE PHANTOM MENACE
A platformerek és a harci játékok hatalmas keveréke

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Darabosak a szereplők, de a szintek gyönyörűek	7
JÁTSZHATÓSÁG	Egyszerű, jó kis hagyományos akció. Behatárolt, de élvezetes	7
ÉLETTARTAM	Kemény, és sok pálya szerepel benne	8

ÖSSZKÉP
Gyors, szórakoztató és teljesen jól játszható; a *Jedi Power Battles*-t csak néhány kellemetlen tulajdonsága húzza vissza. Ezektől eltekintve a türelmes játékosra nem mindennapi kihívás vár...

7 A TÍZBŐL

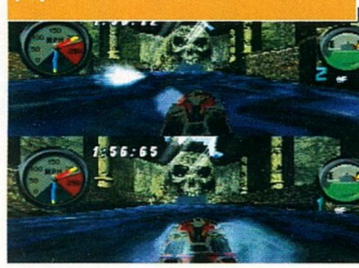








A tutifrankó kétjátékos mód feltételezi, hogy mindketten ismeritek a pályákat oda-vissza



A játékmenet éppen olyan pörgős, mint azt a csónakok vadászgépekre emlékeztető formája sugallja. A környezet olyan sebességgel suhan el melletted, hogy ritkán van alkalmad megcsodálni

VERSENY, DE KEREKEK NÉLKÜL - ÉS SEHOL EGY LICENC



Hydro Thunder

„Ha valaki bevág elénk, csúnyán kipördülhetünk"

KARTOTÉK

KIADÓ	Midway
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől kettőig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
WIP3OUT (PSM04 09/10)
Egy fennköltebb és futurisztikusabb verseny a Wip3out csapattól

Szereted a versenyzős játékokat? Akkor kialakulhatott benned egy természetes kötődés a gumiabroncsok és az aszfalt iránt. Nekünk azonban elhiheted, hogy a *Hydro Thunder* még akkor is remek játék, ha a kerekek hiányoznak is belőle.

Az egy az egyben a briliáns játéktermi változaton alapuló *Hydro Thunder* egy motorcsónakverseny, amelyben világhírű - és valljuk be, illegálisan lekoppintott - pályákon indulhatunk. A Dreamcast a tavalyi év folyamán szerezte meg ezt a játékot, amely az eredeti pénzdobálós változat hű másolata. A PlayStationös változatra fordított időt némi extra játéklehetőség elkészítésére hasznosították.

A Championship Mode-ban mindhárom alapvető versenyben jó eredményt kell elérnünk, majd ezután indulhatunk a többi pályán. E nélkül a lehetőség nélkül a játék csak annyi lenne, mint a játéktermi változat - egyszerű verseny olyan pályákon, amelyekhez előzőleg hozzáférést nyertünk.

A vezércsel a *Hydro Thunder*-ben - ami megkülönbözteti minden más egy az egyben lemásolt játéktermi játéktól (ezzel most a Segára céloztunk) - az a tény, hogy mindig a rajtrács utolsó helyén, a 15. helyen kezdünk. Ahhoz, hogy első helyen végezzünk, feltétlenül fel kell fedeznünk minden útlevágást, fel kell szednünk minden gyorsító power-upot, a legjobb időzítéssel kell használnunk a boostert és el kell kerülnünk minden falat és egyéb útakadályt. Már az első versenyekben is méltó ellenfelekre akadunk - ebben a sportban nincsenek Takagi-kaliberű pilóták.

Ennek eredményeképpen annyiszor kell újra és újra játszanunk az első három pályát, amíg már becsukott szemmel is végig tudjuk vezetni őket. Kárpótol mink hogy a többi pályához hasonlóan ezek is fantasztikusan néznek ki, tele vannak apr részletekkel és útlevágásokkal, és hihetetl sebességgel lehet bennük közlekedni. Eze kívül addig, amíg eljutunk a nehezebb pályákra, ezek is elég kihívást biztosítanak

A játék még Split Screen Mode-ban i eléggé gyors. A rajtvonalnál állva még bé késen ringatóznak a hajók, és a vízfelszín csendesebb részei alatt még a tengerfen is látszik, ha azonban később valaki bevág elénk, akkor csúnyán kipördülhetünk. Ritk sikerül ennyit kihozni a PlayStationből.

Szóval a türelem a lényeg. És ha netalántán ketten akarjátok játszani a játékot, nem árt, ha az ellenfél is ismeri a pályákat becsukott szemmel. Meg persze kinyitott szemmel is. Meg visszafelé, meg előrefelé, meg fejjel lefelé, stb...

Steve Owen

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Hihetetlen sebesség, sok részlet, szép effektek	8
JÁTSZHATÓSÁG	Nagyon kemény megnyerni, plusz lehetőség az egymás elleni játékrak	7
ÉLETTARTAM	Elég hosszú, ha át tudod küzdeni magad az első három versenyen	7

ÖSSZKÉP
Gyakorolj és tanuld ki a pályákat, majd élvezd az egyik legjobb játéktermi alapra épült PlayStation játékot

7 A TÍZB

EGY MAJDNEM KÖZVETLEN JAPÁN CSATLAKOZÁS, KIEGÉSZÍTVE NÉHÁNY DERŰS PÁRBESZÉDDEL



JoJo's Bizarre Adventure

KARTOTÉK

KIADÓ	Virgin
FEJLESZTŐ	Capcom
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	11390 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1-2

Tegyél 40 japán mangát, adj hozzá egy epikus hőskölteményt és egy verekedős kalandjátékot, és máris kész a hihetetlenül zavarbaejtő *JoJo's Bizarre Adventure.* A történet meglepő bevezetés egy 2D-s küzdelmi sorozatba, amely egy „Stands" (Támasz) nevű hozzáadással (ami valamiféle lelki támaszt jelent minden karakternek) egészen szórakoztató.

Tulajdonképpen, bár egy az egyben harcolsz, segítségül hívhatod a Támaszt, hogy bármelyik ponton támogasson. Ez nem tesz elpusztíthatatlanná, de mindenképpen eredményez néhány érdekes kombinációt. A sztori bizonyos pontjain olyan aljátékokkal játszhatsz, mint például a *Dragon's Lair* és a *Time Crisis* rövidített verziói, és más különféle lövöldözős variációk. A küzdelem olyan nagyszerű, amilyet csak el lehet várni a *Street Fighter* sorozat alkotóitól, benne nagyszámú, szerfelett jól animált karakterekkel. Eléggé különböznek egymástól ahhoz, hogy kiválassz egy kedvencet magadnak, ugyanakkor megkapod a lehetőséget, hogy a történet során majdnem mindegyiket kipróbálhasd.

Ahogy a cím is sugallja, a kaland többnyire kicsit bizarr, de találsz benne némi hagyományos szórakozást is, ha rajongsz a 2D-s verekedős játékokért.

Stewe Owen



A JoJo's Adventure a manga ihlette rajzfigurák és az utcai harcosok verekedéseinek elképesztő kombinációja.



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Huncutul japános és általában élvezhetetlen	3
JÁTSZHATÓSÁG	Meglehetősen szórakoztató keveréke a stílusoknak	6
ÉLETTARTAM	Jókora kalandszekció és bőséges karakter választék	6

ÖSSZKÉP
Csak megrögzött 2D-s verekedősjáték híveknek ajánljuk, vagy szilárd japánbarátoknak, akik értékelni fogják a bizarr részeket is. A többiek túlesve az elején kétségbeesettek és zavarodottak lesznek.

6 A TÍZBŐL

Q*BERT VISSZATÉR A HALÁLBÓL! DÖBBENETES...



Q*Bert

KARTOTÉK

KIADÓ	Hasbro
FEJLESZTŐ	Artech Studios
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 290 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	1-2

Ez egy olyan... Sajnos fárasztó az összehasonlítás. Sajnálom, hogy ilyen kurtán-furcsán megszakítom a mondatot, de hát ez van. Néhányan közületek még emlékezhetnek *Q*Bertre* – erre a régi arcade/rejtvény és stratégiai játékra, ami némi frissítést kapott azzal, hogy az Atari eladta, hogy egy kis pénzhez jusson. Nagyon jó húzás volt.

A játék lényege, hogy végeérhetetlen, kockákból álló szinteken kell körbe ugrándozni. Mindegyik ugrás megváltoztatja a kocka színét. Ha az összes kocka a te színeden van, akkor tied a szint és jöhet a következő. Ennyi az egész. Néhány lelkes retro rajongó talán szeretettel emlékszik rá, de sajnálattal kell közölnünk, hogy iszonyúan unalmas és fárasztó. Ha jó a memóriánk, akkor rájövünk, hogy az első sem volt valami nagy szám, és sajnos a Hasbro nem sokat törődött a modernizációval. A játék egyedüli frissítése az izometrikus grafika. Ez egyenesen sértő.

Az eddig látott modernizált retroknak a legegyértelműbb meghatározása – alapszintű és fárasztóan ismétlődő. Csillapítani kellene már a felesleges retro lázat, és ezt nyugodtan elkezdhetjük a *Q*Berttel.* Nem más, mint időpocsékolás, kidobott pénz és elvesztegetett értékes másodpercek az életedből.

Jes Bicham



A Q*Bert egyszerű, de az egyszerűség nem feltétlenül jelent nagyszerűséget. Jelenthet unalmat. Borzasztó unalmat



PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Legjobb esetben funkcionális, többnyire lapos és ihletnélküli	5
JÁTSZHATÓSÁG	Amit egy ugrabugrától és a „rosszacskák" elkerülésétől várni lehet	4
ÉLETTARTAM	Csak az igazán elkötelezettek fognak öt percnél tovább kitartani	4

ÖSSZKÉP
Ne téveszd össze semmiféle hasonló élvonalbeli játékkal. Régi, divatjamúlt és ami a legfontosabb: nagyon-nagyon unalmas. Rákényszerít, hogy leszámoljunk a hittel, miszerint minden retro nagyszerű.

4 A TÍZBŐL





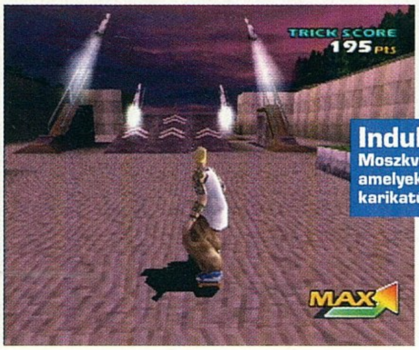


Jelentős újítás a Skate Park Editor, amely megnöveli a játékban rejlő lehetőségeket





Csak úgy úsznak a levegőben a srácok... A figurázás a játék leglátványosabb része



Indulhatunk pályákon Moszkvától egészen Miami-ig, amelyek az eredeti helyszínek vicces karikatúrái. Nézd csak! Rakéták!



FÉLCSŐ-HEGYEK – ITT JÖN AZ EA SORON KÖVETKEZŐ GÖRKORIS JÁTÉKA



Street Skater 2

„A vízhólyagok megjelenése az ujjainkon garantált"

KARTOTÉK

KIADÓ	Electronic Arts
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől kettőig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PSM04 09/10)
Majdnem olyan, mintha az utcán lennénk

Kifejlődőben van a görkoris játékok új generációja, amelynek első képviselője a *Street Skater 2*. A játék eredetije az első valódi görkorcsolyás játék volt a PlayStation világában. Nem volt rossz játék, de a pár hónappal később megjelent, trükkökkel teli *Tony Hawk's* Skateboarding hamar háttérbe szorította. A *Street Skater 2* pedig most visszavág – elődjéhez hasonlóan ez is arcade stílusú játék, idő alatt teljesítendő pályákkal San Franciscotól egészen Moszkváig. Az új játékban azonban több szerepet kapnak a nehézkedési erőt figyelmen kívül hagyó figurázások. Ja, és majdnem megfeledkeztünk a görkoripark-szerkesztés lehetőségéről...

Először is le kell szögeznünk, hogy az egyes pályák kitűnően meg vannak tervezve. Ki lehet használni minden kis szintkülönbséget, és mindenhol akad elég félcsöves akciózás is. Hogy a város alatt meghúzódó koriparkokról ne is beszéljünk, amelyeket némi gyakorlat megszerzése után lehet elérni.

A Freeskate Mode-ban trükkös pályák egész gyűjteményét fedezhetjük fel. Vegyük például Miamit. Legurulsz egy föld alatti parkolóba, felkapcsolódnak a lámpák és meglátsz két masszív félcsövet. A többi már a te dolgod...

A másik nagy húzás a pályaszerkesztő, a Skate Park Editor. A segítségével elkészíthetjük saját tervezésű pályáinkat, és egy memóriakártyára való elmentés után már játszhatunk is rajtuk. Persze egy tisztességes pálya elkészítése nem abból áll, hogy fogunk egy rakás félcsövet, berakjuk egy szobába, aztán várjuk, hogy a görkorisok végigmenjenek rajtuk. Némi helyre van szükség a kellő sebesség eléréséhez, a rámpákat pedig úgy kell elhelyezni, hogy kombinálni lehessen őket egymással. Jó lenne, ha többféle akadály közül választhatnánk, vagy pedig a rámpák észvesztő magasságokba és mélységekbe rakhatnánk, de erre sajnos nincs lehetőség.

Mindezek ellenére a *Street Skater* igen szórakoztató játék, a vízhólyagok megjelen se az ujjainkon pedig garantált. Problémák persze itt is vannak. Először is, a kamerabe állítások miatt nem tudunk helyezkedni, amíg a levegőben vagyunk, következésképpen pedig nehéz esés nélkül megúszni a trükköket. Másodszor, a trükközés rendszer nem elég kifinomult, és erősen csábít az é nélküli gombpüfölésre. Ugorj fel az égbe, nyomjál meg annyi gombot, amennyit csak tudsz, aztán majd csak kijön belőle valami...

Egyszóval túl könnyű a játék? Bizonyos f kig igen, de az biztos, hogy a *Street Skater 2* olyan játék, amely előbbre viszi ezt a gyerek cipőben járó műfajt, és bizonyítja, hogy a gö koris játékoknak igenis van létjogosultságuk.

Dan Mayers

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Szép megvilágítás, kidolgozott animációk, látható igényesség	8
JÁTSZHATÓSÁG	A görkorizásból ismert rászokási veszély	8
ÉLETTARTAM	Kiábrándító? Igen. Fellelkesítő? Maximálisan	7

ÖSSZKÉP
Előrelépés a görkoris játékok terén? Igen is meg nem is. A Skate Park Editor kitűnő ötlet volt és a trükközés is látványos, de valahogy mégsem nyújt annyit a játék, amennyit kellene.

8 A TÍZBŐ

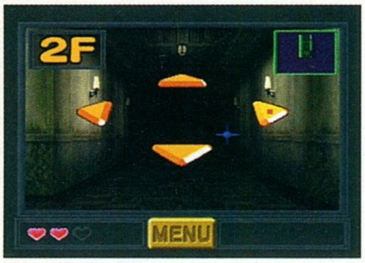


Bár nem a *Resivel* egy színvonalú, itt is van Adventure Mode. A megfelelő nyílakra lödözve kedvünkre bolyonghatunk az elátkozott házban. Nem egy eget rengető dolog, de szórakoztató – főleg, ha tempósan csináljuk











Szereted a macskákat? Tetszeni fog a §Ghoul Panic, ahol is hemzseg a ház a macskáktól (mivel mindenki azzá változott). Utálod a macskákat? Pumpáld tele ólommal a nyávogó bolhazsákokat...

A NAMCO SZELLEMET IRT - IDEJE LEPOROLNI A G-CON 45-ÖSÖKET



Ghoul Panic

„A videojátékok és a TV-komédiák bizarr ötvözete..."

KARTOTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Namco
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	10 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől kettőig

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
POINT BLANK 2 (PSM04 8/10)
Egy jobban kivitelezett képviselője a fénypisztolyos lövöldözős játékoknak.

Minden tiszteletünk a Namco-é, de a G-Con 45-ös fénypisztoly nem tartozik a leggyakrabban használt perifériák közé. Ennek ellenére, a Namco ahelyett, hogy hanyagolná ezt a *Time Crisis* által híressé tett eszközt, úgy kezeli, mint egy távoli rokont: évente egyszer kötelességtudóan meglátogatja. A 2000. év soros G-Con-os játéka a *Ghoul Panic,* egy fura kinézetű lövöldözős játék, amely a videojáték és a TV-s komédia műfaját ötvözi.

A *Ghoul Panic* a *Point Blank* sorozat játékaihoz hasonlóan egy sor - ezúttal egy elátkozott házban megjelenített – helyszínen játszódó lövöldözős játék. A már említett fénypisztoly vagy egy megbízható joypad segítségével kínálkozó célpontok sokaságát lőhetjük szét, miközben végigverekedjük magunkat a bonuszlehetőségekkel kecsegtető szinteken – ami főleg azoknak nyújthat örömet, akik még nem játszottak hasonló játékkal. A készítők javára legyen mondva, hogy elég sokféle játékmóddal tudtak előállni, így a kevésbé ismert játéktermi változattal, illetve Party és Survival opciókkal, amelyek az eredeti alapötlet továbbragozását jelentik. Mindent összevetve, van a játékban annyi eredeti ötlet, amennyit egy lövöldözős játékba bele lehet sűríteni.

A játék célja alapvetően az ide-oda röpködő szellemek időn belüli lelövöldözése, néha viszont különféle földi és légi járművek elpusztítását is feladatul kapjuk. Visszatérő motívum az időnként megjelenő sárga macskák megvédése. A helyzetet tovább bonyolítják a mindenfelé elhelyezett bombák, amelyeket nem lenne szabad eltalálni és a négy főgonosz rendszeres időközönkénti megjelenése.

A *Ghoul Panic* legtöbb szintje nem tart tovább 30 másodpercnél, és ez az, ami a legkiábrándítóbb benne. A változatos játékmenet kialakítására tett kísérletek ellenére nem sikerült leküzdeni a G-Con 45-ös játékok legfőbb örökölt hiányosságát – mégpedig azt, hogy a különféle ellenfelek lelövöldözése egy idő után unalmassá válik. Az új szint elérése miatt érzett diadalmámort hamar elnyomja a felfedezés, hogy ez a szint is olyan, mint a többi, legfeljebb annyi különbséggel, hogy itt csak egy ellenfél van, amit viszont maximum öt másodperc alatt likvidálni kell.

TV-show-szerű vonás, hogy a közönség melléfogásainkat gúnykacajjal, a telitalálatokat pedig ovációval jutalmazza. Ez – bár némiképp kihangsúlyozza a játék kompetitív jellegét – főképp a *Ghoul Panic* általános igénytelenségére hívja fel a figyelmet. Hogy a Namco-t idézzük: „Jövőre veled, ugyanitt?" Ha rajtunk múlik, inkább nem...

Steve Merrett

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Színes és rajzfilmszerű	6
JÁTSZHATÓSÁG	Egyszerű, gyors, lövöldözős	6
ÉLETTARTAM	Sokféle játékmód, nulla változatosság	5

ÖSSZKÉP
Jó az alapötlet, hogy valami újat hozzunk ki a G-Con-ból, de sajnos a megvalósításba hiba csúszott. Bár a sok pálya embert próbáló, a játék egyhangúsága túlságosan feltűnő.

6 A TÍZBŐL

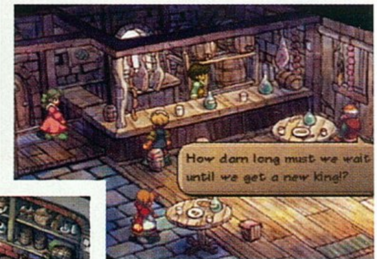


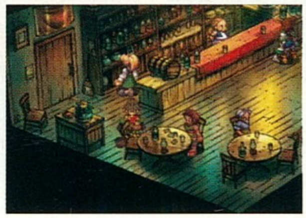






Adja magát az ötlet, hogy kipihenjük magunkat egy fogadóban, de erre sajnos nem mindenhol van lehetőségünk







Kutasd fel a *Frontier 2* apró boltjait és kunyhóit a legjobb kalandozó felszerelés megtalálásához

BÁR A CÍMÉBŐL NEM SEJTHETJÜK, A JÁTÉK KELLEMES IDŐTÖLTÉST BIZTOSÍT AZ RPG-K VILÁGÁBAN



SaGa Frontier 2

„A Square akkor is meg tudja izzasztani a konkurenciát, ha

KARTOTÉK

KIADÓ	Square Europe
FEJLESZTŐ	Squaresoft
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

A *Final Fantasy* készítőitől... Ez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen. Ezen kívül túlságosan magasra kerül így a léc, és az előkelő származás könnyen visszaüthet. A *SaGa Frontier 2* esetében is ez a helyzet.

A történet birtoklásról és bitorlásról szól, cselszövésről és orvgyilkosságokról. A Square *SaGa*-sorozata mindezidáig a *Final Fantasy* árnyékában élt, mint egy hátrányos helyzetű kistestvér. A Game Boy-on megjelent *FF Legends*-től kezdve egészen a 16 bites Super Famicomra írt *Romancing SaGas*-ig az árnyékban rejtőzött, várta, hogy eljöjjön az ő ideje és megmutathassa magát a világnak.

Ahelyett, hogy a *FFVIII* flancos 3D-s világát imitálná, a *SF2* a 2D-s grafikát viszi tökélyre. A helyszínek vízfestékkel vannak megfestve, ami egy régi meséskönyv hangulatát kölcsönzi a játéknak. Arról, hogy a helyszínek ne váljanak unalmassá, a csapkodó zászlók, a ringatózó hajók és a poros ablakokon beszűrődő napsugarak gondoskodnak. A stílus minden korosztály által élvezhető, és igen messze áll a gyerekestől. A karakterek és a szörnyek kialakítása már nem ennyire szerencsés, megmaradtak *FF*-től örökölt hiányosságok, de most az egyszer még legyünk elnézőek.

Újítás a játékban a szigorúan lineáris időrendi sorrend. Ahelyett, hogy bárhol és bármikor játszhatnánk a világon, ki kell választanunk egy fejezetet a történelemből, és az annak megfelelő epizódot kell végigjátszanunk. Aztán később, ahogy haladunk a játékban, egyre több fejezetből választhatunk.

A játékban elbeszélő perspektívából kísérjük végig egy dinasztia viszontagságait az évtizedek során. Eléggé szokatlan végignézni, ahogy a főszereplők a szemünk láttára nőnek fel és öregednek meg.

A dolog hátulütője, hogy bármennyit is mesterkedünk a fejezetek felcserélgetésével, előre meghatározott vonalon mozgunk, bármilyen szereplővel is játszunk. Ami még ennél is rosszabb, hogy a karakter, akibe napok munkáját öltük bele, egy idő után egyszerűen túlságosan öreg lesz ahhoz, hogy kalandozni lehessen vele. Az is megesik, hogy az illető egyszerűen eltűnik a történetből, és egy zöldfülű újonccal kel mindent elölről kezdenünk, akihez ráadásul semmi kötődés nem fűz. A kiadós hosszúságú nem interaktív jelenetek ellenére néhol eléggé alul van játs va a történet. Elég, ha pislogunk egy hosszabbat, és máris lemaradtunk egy felségáruló kivégzéséről, vagy egy tartomány megszerzésére kidolgozott tervről. Ráadásul, mivel nem töltünk elég időt egyik karakterrel sem, nem igazán hat meg minket, akármilyen helyzetbe kerülnek is.

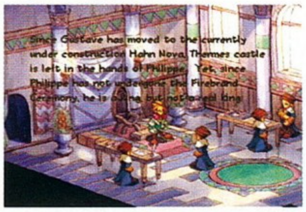
A csalódásokat ellensúlyozza a sokfé harci opcióval való kísérletezgetés. Mi az tanácsoljuk, hogy Wil Knight szerepében játsszatok valamilyen korai időszakban, n vesztegessük az időnket Gustave túlságo san is könnyű történeteire. Ez az igazi játék, a kincsek felfedezése, a fegyverforgatás gyakorlása, a mágiahasználat eltanulása, és végül mindezeknek az összekombinálása a cél érdekében. Itt már nem elég az ide-oda botladozás és a legjobb remélése, mint a *FFVIII*-ban.

A lényeg tehát az összetevők kombinálása és a kísérletezés, hogy összeállítsu a felszerelés, a képességek és a mágia le



A Cordelia által kifejlesztett Skewer nevű harcművészet egyedülálló mozgáskombinációkból áll. Jól használható párbajokban









Mavis észt oszt... Amit már egyszer megtanultunk, azt továbbadhatjuk a társaság többi tagjának, hogy ne kelljen egyedül küszködniük a tananyaggal

HOGY KELL...

ÚGY CSINÁLNI, MINTHA ÉRTENÉNK



Párbaj: Egy az egy elleni harc, ahol előre kiválasztjuk az alkalmazandó mozdulatokat, és reménykedünk, hogy valamilyen értelmes kombinációvá állnak majd össze a lejátszáskor



Csata: Szokásos RPG-vonás, ahol az egyes hősök együttműködhetnek egymással, duókat, triókat vagy akár egész csapatot alkotva. Ezenkívül minden hős külön szerepet is kaphat



Stratégiai Csata: Itt minden egység egy csapat katonát jelképez, akiket egy taktikai térképen kell elhelyeznünk. Rendeljük az íjászokat a gyalogság mögé, és támadjuk mindig a legerősebb egységgel a leggyengébbet

kisebb lélegzetű játékokkal áll elő"

hatékonyabb kombinációit. Minél tovább jutunk, annál inkább belebonyolódunk a dologba, míg végül már muszáj végigjátszanunk a játékot. És bár igaz, hogy a harcot kísérő effektek inkább színesek, mint látványosak, de legalább van mit nézegetnünk, miközben bevonul a hadsereg.

Természetesen a csomagot feldobták a Square-re jellemző tündérszép kidolgozással és tükörsima animációkkal. A Square, még ha kisebb lélegzetű játékokkal is áll elő, alaposan meg tudja izzasztani a konkurenciát. Az, aki egy újabb *Final Fantasy VII*-et vár, biztosan csalódni fog, viszont a maga nemében a *SaGa Frontier* egy igazi szerepjáték-különlegesség. Nem túl nagy durranás, viszont tisztességes ujjgyakorlat a megszállott gyűjtők számára.

Zy Nicholson



Az egyes fejezetek között ez az egyetlen hely, ahol szabadon dönthetünk. Nem lehet körüljárni a világot, és nincs értelme nem a megfelelő időben megjelenni a megfelelő helyeken

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
VANDAL HEARTS II
(PSM09 8/10)
Fordulóalapú csaták lineáris RPG-történetre alapozva

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Feltűnően stílusos mesekönyvszerű illusztrációk	8
JÁTSZHATÓSÁG	Kitűnő taktikai lehetőségek, sántító történet	8
ÉLETTARTAM	Halvány esélyek az újrajátszásra	7

ÖSSZKÉP
Mivel kissé messze esett a *FF* fájától, a *SaGa Frontier 2* igyekszik könnyen emészthető stratégiával ellensúlyozni a nem túl fajsúlyos alapsztorit

8 A TÍZBŐL

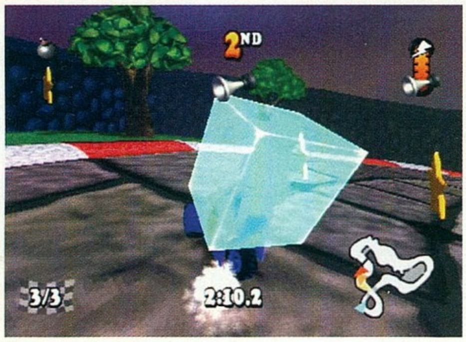








A pályák tökéletesek - mindegyik egy Muppet filmen alapszik





Íme Muppeték, amint szépen renderelve előbújnak ködös emlékeinkből

EGY SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉK ÉNEKLŐ BÁBFIGURÁKKAL... MICSODA ÖTLET!



Muppet RaceMania

„Miss Röfi egy kamion volánjánál, Animal pedig egy dragsterénél...”

KARTOTÉK

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK

KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	Traveller's Tales
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	Nincs
ÁR	11 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy, illetve kettő

Vajon tényleg van még hely polcunkon egy újabb gokart-játék számára? Épp befejeztük a *Speed Freaks* pályáit, s még böffenteni is alig volt időnk, amikor már jött is a *Crash Team Racing.* Manapság bizony már kissé émelyítő érzés fog el minket, ha a pályán rajzfilmszerű figurák mennek körbe-körbe. Mégis itt egy új játék, a *Muppet RaceMania* – a téma ugyanaz, de a szereplők ezúttal a Muppet Show illusztris figurái. Vajon helyet követel majd polcunkon a progi?

A válasz egyértelmű igen, hiszen a játék remek. Viszontláthatjuk Muppetéket – igen, valóban ők azok. Kermit egy versenyautóba csüccsen, Miss Röfi egy kamion volánjánál, Animal pedig egy dragsterénél vár a startra. Még Beaker szerepébe is bújhatunk – ő egy holdjárót vezet. És az egész csont ugyanolyan, mint az eredeti show. Miss Röfi fenyegetően vigyorog, Fozzie grimaszol, Beaker pedig ijedezik, mint mindig.

Természetesen a játék fegyvereinek is van köze a Muppet Show-hoz. Tollzápor közepette svédcsirkés hadjáratba kezdhetünk, vagy pingvinaknákat helyezhetünk el a pályán. Minden karakternek megvan a maga különleges mozgása is – például Rizzo sajtdarabbá változtathat minket. Gyümölcsök és zöldségek gyűjtögetésével turbóerőre tehetünk szert, az R1 gomb megnyomásával ekkor extra sebességre kapcsolunk.

A pályák a Muppet filmek alapján készültek, így van köztük tengeri, *Kincses Sziget-szerű,* városi, *Muppeték Manhattanbe* mennek beütésű és ünnepélyes, karácsonyi jellegű részlet is. Összesen hat stílus van, és eleinte mindegyikből egy-egy pályán próbálhatjuk ki magunkat. A filmek alapján készült második pályára akkor léphetünk, ha az elsőn győzelmet arattunk. Természetesen mindegyik helyszínen megvannak a lerövidítések és titkos területek, amelyek eszméletlenül ötletesek.

A standard verseny mód (Tournament Mode) mellett kalandozásra is lehetőségünk nyílik (Adventure Mode). Utóbbiban felfedezhetjük a játékter és összeszedhetünk mindenféle hasznos cuccot, valamint rálelhetünk többek között csataterekre, rosszfiú-főnökökre és egyéb Muppet-figurákra is játék készítői 34 pályát ígérnek, amelyben 25 Muppet és kilenc nagyfőnök jelenik majd meg.

Nem semmi ez a program. A kezelés hajszá pontos, Statler és Waldorf szörnyű poénokat sü el a futamok között, a zene tényleg a Muppet Show-ból való, a szereplők pedig akár járművet cserélhetnek. Gyerünk, csinálj csak helyet a polcodon Te is a játéknak!

Jonathan Dav

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
CRASH TEAM RACING (PSM Karácsonyi szám 9/10)
Ha nem komálod Muppetéket, próbálkozz a borz és barátai bőrében

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Remek. Életre kelti Muppetéket és a pályák is nagyon ott vannak	9
JÁTSZHATÓSÁG	Kifejezetten élvezetes, csak az a fura kamera ne lenne	8
ÉLETTARTAM	Rengeteg rejtély vár megoldásra, amelyek nem túl könnyűek	9

ÖSSZKÉP
Sok szempontból a *Muppet RaceMania* az eddigi legjobb gokart-játék. A kétszemélyes opció kicsi lapos, de a jogsival is rendelkező Muppet-szakértők hetekig fognak rajta szórakozni.

9 A TÍZBŐ

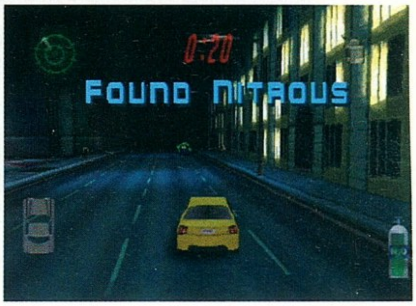


Legyünk emberségesek felebarátainkkal a lövöldözős szinteken is. Célkereszt, halálosztás!









Ismerős? Ha játszottál már a *Die Hard Trilogy*-val, akkor biztosan. Az a játék már platinalemez. Ez meg...

HOGY TÖRTÉNHET MEG UGYANAZZAL A PASASSAL UGYANAZ EGYMÁS UTÁN HATSZOR?



Die Hard Trilogy 2

„Az első személyes akció simán működik és élvezhető minőségű"

KARTOTÉK

KIADÓ	Interactive
FEJLESZTŐ	n-Space
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	15 éven felülieknek
ÁR	10 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

EZ TETSZETT,
T SZÓLSZ EHHEZ?
E HARD TRILOGY
filmtrilógián alapuló játék, amely
r platinalemez. Na meg olcsó is.

Bár a *Die Hard Trilogy 2*-nek nincsen semmi szembetűnő hibája, mégis másodosztályú játéknak látszik. Ennek két oka van: Először is, hiába hívják a főszereplőt John McClane-nek, valójában semmi köze nincsen a filmben szereplő, Bruce Willis által alakított lepukkant zsaruhoz. Mégis, miközben a Las Vegasban játszódó intrót nézzük, végig valami olyasmi felirat megjelenését várjuk, hogy „Készült a Die Hard filmek alapján" vagy „A főszerepben Bruce Willis".

A második ok még furcsább. Alapjában véve ugyanis a *Die Hard Trilogy 2* teljesen ugyanaz, mint az első McClane kollekció. Ahelyett, hogy megpróbálták volna ezt a kőkemény akcióhőst valami újba belekeverni, a fejlesztők ismét csak egy mászkálós-lövöldözős, egy első személyű lövöldözős és – micsoda meglepetés – egy autós üldözéses játékkal álltak elő. Igaz, hogy mind a három szépen kivitelezett és példás játszhatóságú, az ismétlődések eléggé unalmassá teszik a játékot. Néhány kisebb részleten kívül szinte semmi különbség nincs az eredeti *Die Hard Trilogy* és a második rész között – az egyetlen lényeges változtatás a Las Vegasi környezet, de sajnos ez sem eléggé kidolgozott.

A *Die Hard Trilogy 2* egy gépies játék. Jól néz ki, jól is működik, de nincs benne semmi különleges. A mászkálós-lövöldözős játékrész egy kissé vontatott, de szórakoztató elegye a gyilkolászásnak és a felfedezésnek, amelyet egy esetlen kamerarendszer és egy áttekinthetetlen képernyőkezelés tesz kevésbé élvezhetővé – ebben a tekintetben sikerült messze alulmúlni az eredeti játékot. Az autós részek is hasonló irányba változtak. Las Vegas nagy nyílt terei nem teszik lehetővé az előző játék New Yorki utcáin tapasztalt részletességet és nyüzsgést – ezzel pedig a játék egésze válik élvezhetetlenné.



Csak a lövöldözős rész vészelte át sértetlenül a változásokat. Bár a pályákon előre meghatározott úton mozgunk, az első személyes akció simán működik, és élvezhető minőségű. A rosszfiúk szépen mozognak és élethű hangokat adnak, a célzás pedig simán és hatékonyan megy. Mindezek ellenére az egy a háromból nem elfogadható arány manapság – főleg nem, ha a játék eredetije kiállta az idő próbáját. A *Die Hard Trilogy 2* az elfecsérelt lehetőség iskolapéldája. Bár tűrhető a minősége, mégis csak felületes másolat, amiben nincsen meg az eredeti játék varázsa.

Steve Merrett

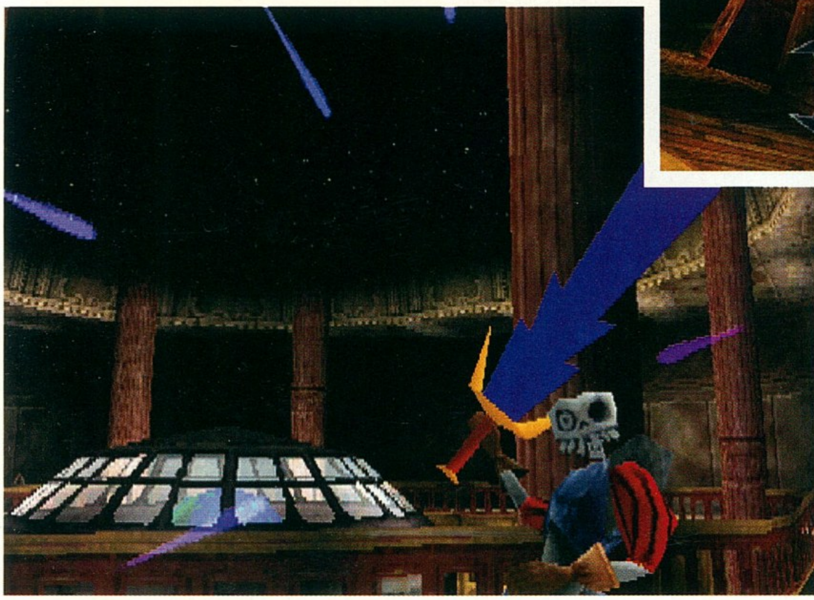
PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Változatos, részletes, de unalmas	6
JÁTSZHATÓSÁG	Három alapvetően különböző, mégis ismerős játék	6
ÉLETTARTAM	Szórakoztató, és kihívást biztosít	7

ÖSSZKÉP
Érdekes keveréke a háromféle játékstílusnak, de sajnos elkerülhetetlenek az összehasonlítások az eredeti játékkal. Arcade stílusú szórakozást biztosít, de az eredeti ötletek hiánya kiábrándító

6 A TÍZBŐL







Sir Dan világa a hős második kalandja idején még jobban néz ki. Nagy gondossággal építették fel a felfedezésre váró, ingerdús és tágas környezetet





Ezeket a szörnyeket már keményebb fából faragták

PLATFORMOS VÉNÁNK FRISS VÉRT KAP – SIR DAN VISSZATÉR



MediEvil 2

„Dan minden egyes tasli hatására elveszti egy végtagját, így végül csak

KARTOTÉK



KIADÓ	SCEE
FEJLESZTŐ	In-house
MEGJELENÉS	Már kapható
KORHATÁR	11 év
ÁR	11 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egy

Elizonyára elég borzalmas lehetett az élet a múltban. Az ősemberek idején állandóan attól kellett parázni, hogy egy éhes dinoszaurusz, vagy egy kitörni készülő vulkán akad utunkba, a cowboy-időkben meg skalpgyűjtögető indiánokkal kellett megküzdenünk. Gondoljuk csak bele magunkat szegény Sir Dan Fortesque, a *MediEvil 2* újraélesztett, csontos főhőse helyébe – ahányszor csak elalszik, mindig a történelem egy-egy macerás korában találja magát.

Az eredeti *MediEvilben Dan* a pestis és egyéb veszedelmek sújtotta sötét középkorban ragadt. Most, a folytatásban hősünk a Viktória-korabeli Londonban tér magához. De nem elég a sok fedetlen szennycsatorna és a patkányok hada, bizonyos Lord Palethorn is Dan ellen szegül. A démoni zsarnok rátette a koszos kezét Zarok (az eredeti játékban is látott) varázskönyvére és arra használta a mágikus kötetet, hogy zombiseregei élén átvegye a hatalmat London felett.

Elődjéhez hasonlóan a *MediEvil 2* is a Capcom *Ghosts `N` Goblins* névre hallgató arcade-platform klasszikusának 3D változata. Ugyanazok az ugrások, lövöldözések és verekedések jellemzik, csak éppen harmadik személyű 3D-ben. Az első részben jócskán találhattunk bosszantó hibákat. Ezek legnagyobb részét a *MediEvil 2*-nek sikerült kiküszöbölnie és az elejétől fogva láthatjuk, hogy a játék sokat fejlődött. Sir Dan irányíthatósága most már sokkal jobb – kevesebbszer fejeli meg a falat és esik le az emeletről. Az izgalmak terén sem rest a játék; alig néhány perccel azután, hogy elkezdtük az első, a British Museumban játszódó szintet, rögtön egy főnök-méretű ellenfél köt belénk. Ez a szakítás a hagyományokkal mindig meglepetéseket eredményez. A játékban még jó pár ellenlábassal kerülünk szembe, és velük megküzdve bizony nem mindig a jól megszokott „keresd meg a gyenge pontját, aztán gyepáld el" gyakorlatot kell követnünk.



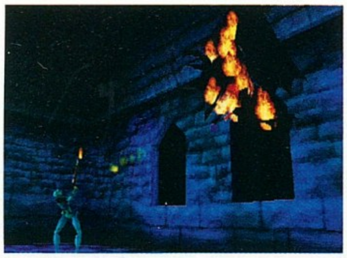
Egy nagyreményű ellenfél bokszmeccsre kényszeríti hősünket, de ehhez Dan fejét át kell ültetni egy Frankenstein-szerű szörnyeteg testére. Ezután a cimbora minden egyes tasli hatására elveszít egy végtagot, s végül csak úgy győzedelmeskedhet, ha lefejeli az ellenfelét – á la Sötét Lovag a *Monty Pythontól* a *Gyalog Galoppból*.

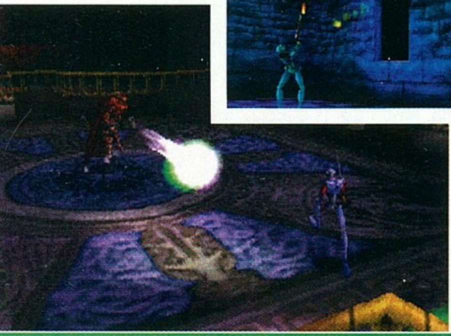
A játékmenet az elejétől a végéig változatos. Egyes helyeken koponyánkat csonkolt kezekkel varrjuk össze, így – akármilyen rusnya is a látvány – korábban elérhetetlen területekre jutunk, vagy korábbi szinteket fedezhetünk fel. Bőséges a fegyverarzenálunk is: a szokásos kardok és botok mellett ezúttal „eredeti" viktoriánus lőfegyverekkel (például a Gatling puskával) is bánhatunk. Persze esetenként többre is szükség van az ellenség legyőzésére, mint merő tűzerőre. Amikor koporsójukban szunnyadó vérszomjas vámpírokkal



Jó látni, hogy a *MediEvil 2* sokat fejlődött az első játékhoz képest – holott lehetett volna „felmelegített káposzta" jellege is.









A Sir Dan útjába kerülő teremtmények választéka lenyűgö-ző. Kár, hogy többségük be akarja zúzni a főhős csontos arcát

így győzedelmeskedhet, ha lefejeli az ellenfelét"

láljuk szembe magunkat, kézenfekvő meg-dásnak látszik az, hogy kitörjünk egy-két lakot, és napfényt engedjünk a szobába.

A játékmenet mellett más téren is sokat jlődött a *MediEvil 2*. A szintek nagyok, az területek szinte pillanatok alatt betöltőd-ek a CD-ről. A jól kidolgozott villám-fektek és az eső mind hozzájárulnak a ték grafikájához és légköréhez. Vizuális empontból valójában a főszereplő ábrándító kinézete az egyetlen igazi alódás.

A *MediEvil 2* semmiképp sem egy mű-jteremtő játék, de bővelkedik az ötletek-en, mindenképpen jól játszható és a kidol-ozottsággal sincs gond. A PlayStation-játé-ok történelemkönyvében bizonyára előke-helyet foglalna el a platform-irányzat agyságai között.

Paul Rose



Már az a tény, hogy a *MediEvil 2* nem veszi túl komolyan magát, sok élményt ígér

HOGY KELL...
LENYOMNI A DINÓT



Fussunk körbe, amíg Mr Triceratops meg nem áll és tüzet nem kezd okádni. Csapkodjuk a gerincét, amíg csak össze nem roskad.



A csonttömegből azonban egy pterodactyl-csontváz emelkedik ki. A jampitól beszerzett munició segítségével lepuffanthatjuk a lényt. Egy kis futkározás után ugyanis meglőhetjük ennek a gyenge pontját is (amely felvillan).



Nem kerül sok tölténybe, hogy levadásszuk a csontos bestiát. Kerüljük el a tüzét, az energianyaláb segítségével gyógyítsuk meg magunkat, és ha ezúttal a földre kényszerítjük, ott is marad majd.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?
CRASH BANDICOOT 3
A Sony legjobb platform játéka, benne a borz eddigi legjobb kalandjával

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Egyszerűen nagyszerű	8
JÁTSZHATÓSÁG	Ötletek és titkok tömkelege	8
ÉLETTARTAM	Egy régi nagy kalandot új motivációval élhetünk át újra	8

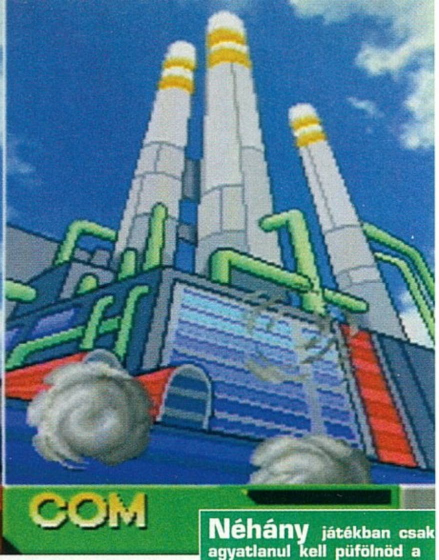
ÖSSZKÉP
Jól sikerült platform játék, amely ugyan nem fog Eredetiség Díjat kapni, de azért ritka jó élményt nyújt. Kinézete ellenére nem csak a tiniket köti le

8 A TÍZBŐL





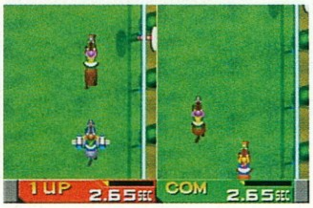




Néhány játékban csak agyatlanul kell püfölnöd a gombokat, mások a körkörös mozgások terén mutatott kézügyességedet tesztelik. Az idomított csimpánzokra jellemző kéz-szem koordináció hasznos lehet...

A *Bishi Bashi* és az olyan játékok, mint a Bust-A-Groove, vagy a *Beatmania* hasonlósága nos...ööö...nyilvánvaló





ÉRDEKELNE ESETLEG EGY KIS KIKAPCSLÓDÁS? AHONNAN AZ ORIENT EXPRESSZ JÖN...



Bishi Bashi Special

„ A *Track&Field* gerelyhajítójának helyét egy őrült menyasszony

KARTOTÉK

KIADÓ	Konami
FEJLESZTŐ	KCES
MEGJELENÉS	Május
KORHATÁR	Nincs
ÁR	9 990 Ft.
JÁTÉKOSOK SZÁMA	Egytől nyolcig

Néha nehéz megtalálni a szavakat, hogy leírjuk, néhány játék mennyire szórakoztató. A legtöbb író ilyenkor a hasonlatokhoz fordul – ha a videojátékok például fagylaltok lennének, ez a játék egész biztos egy Häägen-Dazs specialitásként kerülne említésre. Nem tévedés, itt megtalálsz mindent, amiért ezt a kis szürke konzolt érdemes volt megvenni – éneklés, tánc, horgászat, foci, verseny, gitározás, tortadobálás; mindez 96 csinos kis csomagban. Ha azt gondolod, hogy egy játék tízezer alatt jó üzlet, 96 ugyanezen az áron az évszázad biznisze kell legyen...

A *Point Blank*-hez hasonló stílusban a mini-játékok az enyhén lököttől a klinikai őrültségig terjednek. Sok eme mini mesterdarabok közül az eddigi Konamis játékokon alapszik. Néha úgy érezni, hogy fogták a jó részeket a régebbi játékokból, hozzáadtak egy jó adag szürrealizmust, és ezután felcsavarták a fényerőt a maximumra. A *Track&Field* gerelyhajítójának helyét egy őrült menyasszony foglalta el, aki egy esküvői tortát próbál a templomi gyülekezet arcába hajítani. Van egy pontos *Beatmania* másolat, és találkozhatsz még más befolyásokkal is, mint a SCEE *Bust-A-Move*-jának retro verziója, ahol hihetetlenül kifinomult

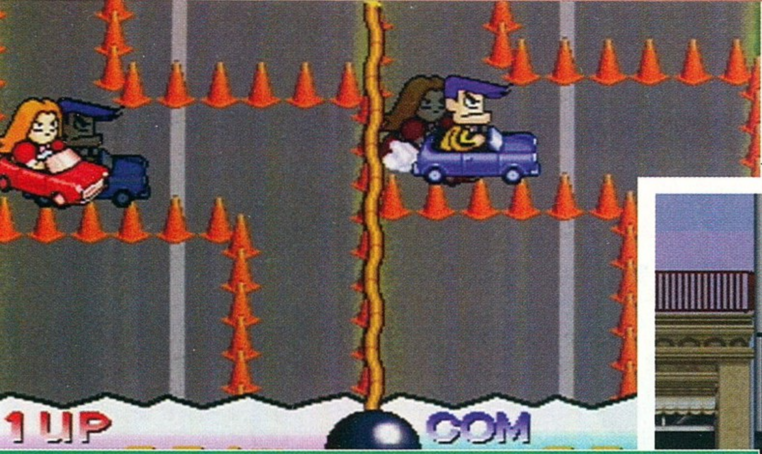


táncmozdulataidat egyre növekvő afrofrizura díjazza.

A *Bishi Bashi* leginkább a puzzle játékokkal mutat rokonságot. Akár gombpüfölő képességeidre van szükség, hogy lebonts egy épületet, akár a reakcióidődre, hogy kifogj egy halat, vagy a koordinációs készségedre, hogy gyorsabban hajts végre egy tai-chi mozdulatot, mint az ellenfél – mindig próbára vagy téve.

Elkerülhetetlen, hogy egyes játékok élvezetesebbek a többinél (itt szeretnénk felhívni a figyelmedet a *Squid Pinballra*), de mivel a választék hatalmas, mindenki megtalálja a kedvencét. A *Bishi Bashi* az a játék, amely állandó helyet foglal majd el a PlayStation-gyűjteményedben – mindenképpen visszatérsz majd hozzá, akár egy kőkemény szombat esti játékpartiról van szó, vagy egy gyors szerdai körről, amely eldönti, hogy ki mosogat.

Grafikai szempontból a *Bishi Bashi* nem egy Mona Lisa, de a furcsa megjelenés csak hozzáad szürreális bájához. A japán





A játék vonzerejét nagyrészt az egyszerűsége és a komoly függőséget okozó játékmenet szolgáltatja



A *Pencil Basher* (CeruzaVerő, balra) és a horgászjátékok (méginkább balra) talán a nyugatiak szemében nem bírnak azzal a vonzerővel, mint a Not So Great Escape (Nem Is Olyan Nagy Szökés, lent)





oglalta el, aki egy esküvői tortát próbál eldobni...”

hatás nem csak a grafikában jelentkezik, ivel a tervezők teljes mértékben használják az analóg kontrollerek adta hetőségeket, akár arról van szó, hogy karikázd a jó választ, akár arról, hogy ss, vagy különböző karate-rúgásokat egezz a gombok segítségével.

A *Bishi Bashi* egyedül is szórakoztató, e az igazi pályája mégis a Többjátékos ód. A Sony kis szürke doboza ellen jó akorolni, de a *Bishi Bashi* igazi vezetességét csak akkor tapasztalhatod, ikor egy cimboráddal növesztitek a zséteket egy hatalmas afro-táncverse-yen.

A *Bishi Bashi* egyedisége és edetisége kiemeli a biztonságos, lytatásokra alapozó piac játékai közül. a volna a játékoknál Oscar, azt a *Bishi shi* kapná.



A japán gyökerek nem csak a színes grafikán mérhetők le, az analóg irányítás kreatív használata is bizonyítékként szolgál

HOGY KELL...
HAJAT NÖVESZTENI



Ha létezik olyan játék, amelytől rádjön a Szombat esti láz, hát ez biztosan viszi a pálmát. Először is válaszd ki a *Large Afro-t* a játékválasztó képernyőről.



Várj, hogy a tánctanár elkezdje a leckét. Csak kövesd, amit csinál, mindig időben nyomva a gombokat a funkys dallamokra.



Koncentrálj, és figyeld a mestert, és ha a ritmusérzéked jó, azonkívül még dögösen is mozogsz, az afrod beteríti az egész képernyőt.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

POINT BLANK 2
(PSM 04 8/10)
Még több arcade-szerű, kevéssé normális játék, csak itt fénypisztollyal.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA	Hangosabb, mint egy kiló C4 robbanása	7
JÁTSZHATÓSÁG	A tökéletes sörözés előtti, -utáni, vagy akár –helyetti játék	8
ÉLETTARTAM	Kibírja a következő generációig	8

ÖSSZKÉP
A Bishi Bashi Special valóban kiváló, de sikertelenségre van ítélve, ha nem próbálod ki a Multiplayer módot. Az egyik legbulibb játék.

8 A TÍZBŐL

KÍVÁNJ EGYET

A ROVAT, AMELYHEZ TE, KEDVES OLVASÓ, BEKÜLDÖD ÓHAJAID, SÓHAJAID ÉS SIRÁMAID, TÜNDÉRKÉNK PEDIG ELŐVARÁZSOLJA A MEGOLDÁST. CSIRIBÚ-CSIRIBÁ!

KÉRTE: **CSEKE CSABA**

HOGYAN... TALÁLJUK MEG ZEPHONT

KAIN: SOUL REAVER

„...nem sikerül Zephont és a Káinnal való utolsó, végső összecsapás színhelyét megtalálnom! Az összes Glyph jegyet begyűjtöttem és minden testvért kinyírtam, de itt újra elakadtam. Nagyon hálás lennék ha láthatnám Raziel végső győzelmét. Kérlek segítsetek...”

Kedves Csaba!
Menj a legközelebbi Warp kapuhoz (bármelyik „Warp room” megteszi), onnan menj az alvilágba (Underworld) a Warp első opcióját választva. Menj a kerek szobába, ahol a magas oszlopok vannak. A kék kaputól balra találsz egy páncélajtót, ezen kell keresztülmenned, és onnan felfelé egy nagy nyílt térségre, onnan pedig jobbra indulj. Az ösvény végén található kapu segítségével válts vissza a szellemvilágból. Keresd meg a felvonóhidat, amely egy kerek nyílással rendelkező csukott ajtóhoz vezet. Kulcsod ugyan nem lesz hozzá, de van egy szép nagy kék kardod...
A Soul Reaver segítségével nyisd ki az ajtót, térj vissza a szellemvilágba és úgy menj át rajta. Menj jobbra, és a kapunál újra válts vissza. Ezután menj vissza arra, ahol bejöttél és győzd le a pókvámpírt, majd ugorj fel a magas sziklára, menj végig az ösvényen a dupla ajtóig. Nyisd ki az ajtókat. A hatalmas teremben közvetlenül jobbra a bejárattól ugorj fel a lépcsőszerű kövekre, és onnan a siló tetejére. Állj a falnak háttal, szemben veled egy kissé jobbra van egy alacsonyabb siló, arra ugorj át, onnan pedig tovább a szemben levő lépcsőszerű kövekre. Ott fordulj balra, szembe a fallal, látni fogsz egy bemélyedést, az a következő célpont. Onnan fel kell ugranod egy felsőbb szintre. Tőled balra lesz egy újabb párkány, ugorj át oda, fordíts hátat a falnak és nézz le. Két silót fogsz látni. Ugorj át az alacsonyabbikra, onnan a magasabb silóból kiálló párkányra, onnan pedig a magasabb, tüskés siló tetejére. Ott fordulj jobbra és keresd meg a rövidke rámpához vezető kis párkányt – ugorj át oda, és menj végig a rövid sötét ösvényen. Egy kis mozizás után nyírd ki az imént látott pókvámpírt, és mássz fel a bal oldalon található párkányra, egészen fel, ahol egy fényes szobát találsz hatalmas ajtókkal. A „Silenced Cathedral” orgonatermébe jutottál. Itt egy kis titkot kell megfejtened.
Ezután menj a legtávolabbi orgonasíphoz a bal oldalon, ugorj fel a tetejére és menj el a „transformation” portálig, onnan pedig ugorj még feljebb és jobbra. Ugorj át a nagyobb fémpárkányra, és menj a fal mentén a barna faajtóig. Az ajtó mellett ugorj fel a sziklára és menj el a kapcsolóig, használd, és folytasd az utadat jobbra, amíg egy újabb faajtóhoz nem érsz, menj át rajta és keresd a fémkaput, azon belül pedig jobbra kell menned a négyszögletű szobában. Ott ugorj fel a kék portálos párkányra és hagyd el a szellemvilágot. Újabb rejtvénnyel találod szembe magadat. Sajnos, hely híján nem tudom leírni neked az egész hosszadalmas történetet, de még némi mászkálás és több rejtvény megoldása után meg fogod találni Zephont valahol a „Silenced Cathedral”-ban. Figyeld a bejátszásokat, segítségedre lesznek.
Kaint az „Oracle Caves”-ben fogod megtalálni. Menj át azon az ajtón, amit a napórával nyitottál ki, és menj le a bíborszín barlangba, el a tűz mellet a fémkapuig. Azon belül jobbra találsz egy Warp kaput, menj be és aktiváld a warpot. Így juthatsz Oracle-be, ahol megint mászkálás és különböző rejtvények megoldása következik, mielőtt végre nekiláthatsz Kain elpusztításához. Segítségül még egy apróság: bármikor átválthatsz a szellemvilágra és vissza: pauzáld le a játékot és az L1 vagy az R1 nyomva tartása mellett pötyögd be: fel, fel, le, jobbra, jobbra, balra, kör, jobbra, balra, le. Jó szórakozást! ■



Sziasztok

Ebben a hónapban régebbi játékok, ritkábban közölt kódok közül válogattam nektek. Persze azért akad nagyon sokakat érdeklő, újabb keletű játék is a menün. Megtudhatjátok például, hol találhatóak a *Final Fantasy VIII* GF-jei. Jó mazsolázást kívánok mindenkinek! Kívánságaitokat továbbra is elküldhetitek nekem a *PSM* magyarországi szerkesztőségébe (Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14.) vagy e-mailben (psm@cmk.hu). A levélre ne felejtsétek el ráírni: SZIGORÚAN TITKOS!
PSM-tündér

KÉRTE: **LOSONCI ANDRÁS** BUDAPESTRŐL

HOGYAN... **ÖLTSÜNK ÚJ RUHÁT**

HARD EDGE

„Szeretnélek titeket megkérni, hogyha a *Hard Edge* című játékhoz van kódotok, akkor írjátok meg nekem (vagy a PSM következő számába). Üdvözlettel hű olvasótok."

Sajnos csak egyetlen csalást találtunk: Ruhacsere és fegyverek
Ha át szeretnéd öltöztetni a szereplődet, játszd végig a játékot, végig ugyanazzal a szereplővel. A játékot a végén mindig mentsd el, és aztán ezt az elmentett szereplőadatot töltsd be a folytatáshoz. A szereplőválasztó képernyőn nyomd meg a „Select" gombot, és válaszd ki az „ARMS" opciót az új ancúg felöltéséhez vagy egy új fegyver felszedéséhez. Ráadásnak kapsz egy hangtesztet és 16 új zenét. Ha másodszor és harmadszor is végigjátszod a játékot és megismétled az előbbi műveletet, újabb ruhákkal és fegyverekkel gyarapíthatod a leltárt, és végigjátszásonként 8 újabb nótával. ■



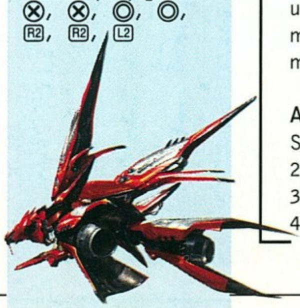
TOP TIPP

DUNE2000

Kérte: Csóra Krisztián Oroszlányból

„Van olyan játékom, amihez egyáltalán nincs kód. Pl.: a Dune 2000-hez soha nem írnak kódokat, pedig az nagyon jó lenne, mert ez a kedvencem. Nagy segítség lenne, ha legalább egy pár kódot leírnának nekem!"

Hát, pontosan 1 pár kódot találtunk hozzá:
Sérthetetlenség: játék közben pötyögd be: ←, ←, ↓, [R1], [R2]
Pluszpontok: játék közben pötyögd be: ⊗, ⊗, ◎, ◎, [R2], [R2], [L2]



KÉRTE: **SALAMON ATTILA** BUDAPESTRŐL

HOGYAN... **MENJÜNK ÁT PÁLYÁRÓL-PÁLYÁRA**

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

„Régebbi játékom csalási kódjait vagy cheat menüit szeretném, ha leírnátok nekem. A pályákon sehogy sem tudok átmenni. A játék neve: *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero.* Kérlek titeket, írjátok le nekem a csalási kódjait vagy cheat menüit. Ha lehetséges, a *Lucky Luke* cheat menüit is írjátok meg nekem."

Nálunk (majdnem) minden lehetséges...

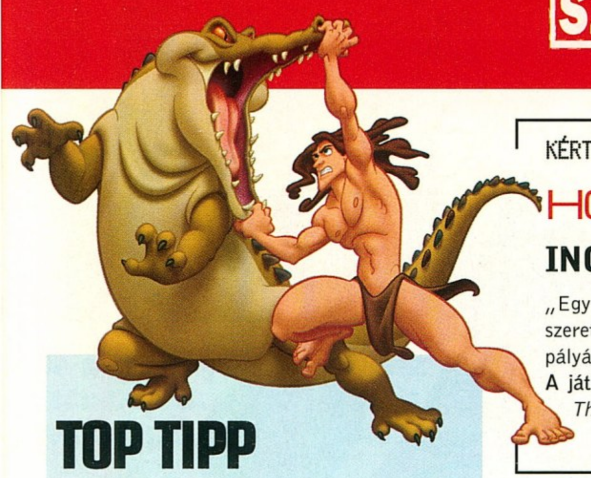
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
Kezdés az utolsó szinten: ZCHRRY (a Fortress-ben kezdheted a játékot 20,000 tapasztalati ponttal, ha meghalnál, mielőtt elérsz egy „checkpoint"-ot, az [L1] lenyomásával Quan Chi, az [L2] lenyomásával Shinnok ellen harcolhatsz)
Sérthetetlenség: TDFCLT
1000 élet: GTTBHR
Végtelen számú urna: NXCVSZ
Robbanó „Earth Boss": RCKMND
Közreműködők listája: CRVDTS
Bónusz FMV: érj Shinnokig úgy, hogy ötnél több életerő-urnád legyen. Győzd le Shinnokot és lépj be a kapun. Várd meg, amíg véget ér a közreműködők listája, és megtekintheted a bónusz képsorokat.

A szintek kódjai:

Szint	Név	Kód
2	Wind	THWMSB
3	Earth	CNSZDG
4	Water	ZVRKDM
5	Fire	JYPPHD
6	Prison	RGTKCS
7	Bridge	QFTLWN
8	Fortress	XJKNZT

LUCKY LUKE
A szintek kódjai:

Szint	Kód
Train 1	[Dalton] [Dalton] [Lucky Luke] [Jolly Jumper]
Train 2	[Lucky Luke] [Lucky Luke] [Jolly Jumper] [Rantamplan]
Pueblos	[Dalton] [Jolly Jumper] [Lucky Luke] [Rantamplan]
Mine	[Lucky Luke] [Jolly Jumper] [Dalton] [Rantamplan]
Indian desert	[Rantamplan] [Rantamplan] [Dalton] [Jolly Jumper]
Saloon	[Dalton] [Dalton] [Jolly Jumper] [Rantamplan]
Waterfall 1	[Dalton] [Lucky Luke] [Lucky Luke] [Jolly Jumper]
Waterfall 2	[Rantamplan] [Dalton] [Lucky Luke] [Lucky Luke]
Wagon Race	[Rantamplan] [Dalton] [Dalton] [Jolly Jumper]
Bush wackers	[Jolly Jumper] [Dalton] [Rantamplan] [Rantamplan]
Dalton City	[Jolly Jumper] [Jolly Jumper] [Lucky Luke] [Rantamplan] ■



KÉRTE: **TÓTH BÉLA** BUDAPESTRŐL

HOGYAN... **UGORJUNK SZINTET**

INCREDIBLE HULK: THE PANTHEON SAGA

„Egy kéréssel fordulok hozzátok, egy játék kódját szeretném elkérni, mert nem tudok átmenni a pályákon. Előre is köszönöm!
A játék neve: *THE INCREDIBLE HULK – The Pantheon Saga"*

A szintek kódjai

Szint	Kód
2	10C82E5E54
3	80D82E206E
4	00D02702BA
5	40074DFF12

TOP TIPP

Tarzan

Kérte: **Szász Gyöngyi** Kecskemétről

„A Tarzan játék utolsóelőtti pályáján elakadok. Túl sok életet veszítek mire a 2. ládát dobáló emberig eljutok. Ez nem elég a 2. támadóval szemben. Ki lehet-e őket kerülni, vagy van-e más fegyverem a banánon kívül? Előre is köszönöm a segítségeteket."

Csak egyféle fegyvert tudunk a kezedbe adni: nincs mese, csalnod kell. Csalás mód: A főmenüben nyomogasd végig: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Ezután menj egészen le a „Load Game" menüpont alá, ott találod a csalás menüt. Végtelen élet és sok minden más: A csalás menü kódjának bepötyögése után menj be a megjelenő menübe és nyomogasd végig: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Ezután kezdd el a játékot, pauzáld le – meg fog jelenni a csalás menü, amiben választható lesz a végtelen élet és sok minden más.



KÉRTE: **CSÓRA KRISZTIÁN** OROSZLÁNYBÓL

HOGYAN... **SZEREZZÜK MEG A GF-EKET**

FINAL FANTASY VIII

„Nem tudom, hogy hol kell megszerezni a lovas segítőt... és mutassátok meg a térképen, hogy hol lehet megszerezni Bahamutot."

Íme az összes megszerezhető GF (védelmező erő) fellelhetőségi helye:

1. Queztalcoatl: Ezt a GF-et az első CD-n szerezheted meg. Csak menj a "Tutorial" menübe a „Balamb Garden's Network"-ből.

2. Shiva: Ez is a „Balamb Garden Network" „Tutorial" menüjében szerezhető meg, mint Quetzalcoatl.

3. Ifrit: A „Cave of Fire"-nál kell megküzdened vele az első CD-n.

4. Siren: Az Elviole-tól szerezheted meg a „Dollet's Radio Tower"-nél – le kell győznöd.

5. Brothers: Győzd le őket a „Tomb of Unknown King"-nél (Disc 1).

6. Diablo: Használd a Balamb Townba való elindulásod előtt Cidtől kapott varázslámpát (Magic Lantern) kell használnod az eszközök (items) menüben – meg kell küzdened vele!

7. Carbunkle: Shumerke-től kell megszerezned a „President's Mansion"-nél, amikor Rinoa-t kell megmentened.

8. Leviathan: A főnöktől kell megszerezned, Nogue-tól, miután sikeresen „lekezelted" az MD rendszert.

9. Pandamonium: Fuujintől kell megszerezned, amikor a második CD-n Balamb Townban megküzdesz vele.

10. Cerebrus: Vele a „Galbadian Garden"-ben kell megküzdened – nem könnyű ellenfél...

11. Alexander: Edea-tól kell megszerezned a második CD utolsó nagy összecsapásában.

12. Grasharaboras: Nehéz és drága vállalkozás. Először is rendelkezned kell a következő dolgokkal: 6 „Molbor Tentacle" (csáp) – lopj a Molboroktól, és Diablo-tól szerezd meg Bundorut. Molborok a „Tears Point" mellett találhatók, de vannak a Ragnarok átvétele után a „Hell/Heaven" (pokol/menny)-hez legközelebb eső helyen is (keresd meg a térképen). 6 „Iron Pipe" (vaspipa) – ezeket a Galbadia területén kívül található sárga-zöld gorilláktól lophatod el. Csak sivatagokban lelhetők fel. Használd Bundorut! 6 „Remedy Plus" – vegyél (boltból 60,000 gilért) legalább 60 „Remedy"-t és cseréld be őket „Remedy Plus"-ra (Alexander „Medicine Level Up" menüje). Meg kell szerezned Alexander „Medicine Knowledge"-ét, addig nem tudod megtanulni a „Medicine Level Up"-ját. 1 „Soloman's Ring" (Salamon gyűrűje) – „Tears Point"-ban található (délkeletre Esthar Captialtól). Ha mindezek megvannak használd Salamon gyűrűjét, és megkapod a GF-et. (Ezt a GF-et a harmadik CD-n találod, de a negyediken is megszerezheted. Salamon gyűrűjét az űrutazás előtt kell magadhoz venned, és az Alexander GF megszerzése előfeltétele ennek a védelmező erőnek.)

13. Bahamut: A Ragnarok megszerzése után menj a „Warship Island"-re (a térkép délnyugati részén található, Edea házától nyugatra). Amikor belépsz egy fényoszloppal fogsz találkozni – ne mozogj, amikor a fény világít, harcba fogsz keveredni. Beszélj az oszloppal, és az első kérdésnél válaszd az első opciót (Rubulmdragon elleni harc), a második kérdésnél a másodikat (harc egy újabb Rubulmdragon ellen), az utolsónál pedig a harmadik (rejtett) lehetőséget, és küzdj meg Bahamuttal. Nem lesz könnyű dolgod.

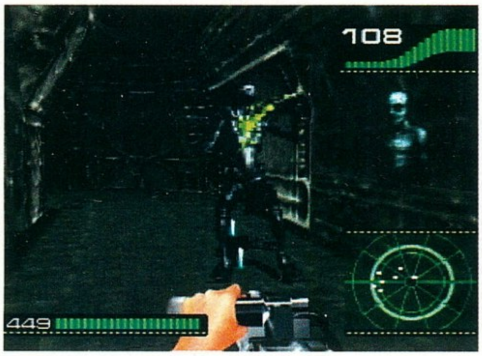
14. Sabotendar (Cactuar): Menj „Cactuar Island"-re (a „Sentura" délkeleti részén találod). Van ott egy zöld Cactuar (a Sabotendar), azt kell legyőznöd. Nem lesz egyszerű, mert ez egy hatalmas Cactuar, legalább négyszer akkora, mint a többi.

15. Tonberi: Menj a „Sentora Ruins"-hoz (a „Sentora" területen). Menj a fő épületegyütteshez, ahol egy szörnyszobor és az Y alakú létra van. Ölj meg 20 Tonberit és az egyikük a „King Tonberi"-vé (királlyá) fog változni. Győzd le, és ez a GF is a tiéd. A harc folyamatos. Meg kell szerezned Odint, mielőtt ez a védelmező erőt megszerezhéd. A 20 Tonberivel nem muszáj egyszerre megküzdened. Kiléphetsz a térképre, és elmentheted a játékállást.

16. Eden: Miután legyőzted Bahamutot, menj vissza Ragnarokra, és beszélj mindenkivel. Ezután menj vissza „Warship Island"-re, és menj le a sérült világítórendszer „lyukába". Használd a gőzblokkokat a következő sorrendben: 2-2-1-1, és Zellel kezeltesd a masinát (második opció). Menj a pincébe és vizsgáld meg a gépezetet. Egy hatalmas szörny (Ultimate Weapon) fog megjelenni, tőle szerezheted meg az Edent. Kemény menet lesz!

PlayStation®

ERŐVONAL



ALIEN TRILOGY

ERŐVONAL

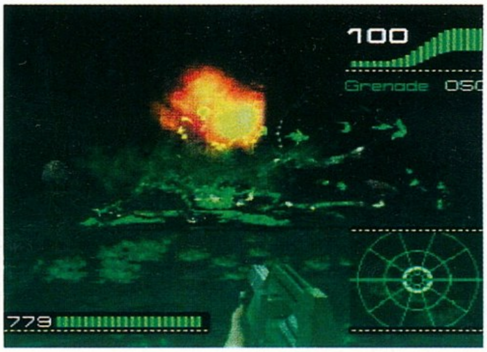
Ahhoz, hogy kifogyhatatlan lőszerrel és sérthetetlenséggel választhasd ki bármelyik szintet, a jelszó menüben (password) írd be a következő kódot:
1GOTP1NK8C1DBOOTSON

DRIVER

ERŐVONAL

Sérthetetlenség: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1
Immunitás: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2
Hátsókerék meghajtás: R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1
Mini kocsi: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
„Gólyaláb": L2, R2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1





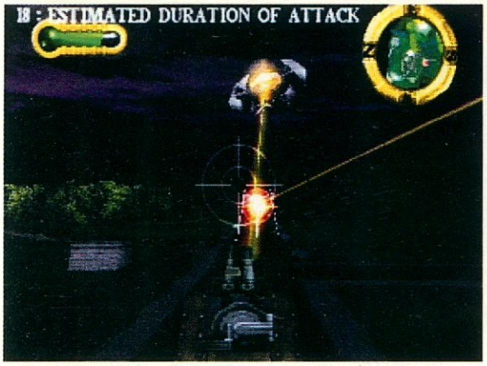
LIBEROGRANDE

ERŐVONAL

Különböző feladatok teljesítésével 10 rejtett játékost hívhatsz elő a játékban.

Arnold Lang (az amerikai hátvéd, Alexi Lalas figurája) 8000 feletti összpontszám esetén érhető el.
Ruprech Goes (a dán középcsatár, Ruud Gullit figurája) megszerzéséhez be kell jutnod a játék összes „versenyszámába".
David Magellan (az argentin középcsatár, Diego Maradona figurája) megszerzéséhez minden „versenyszámban" 1500 feletti pontszámot kell elérned.
Gregorio Zonaras (az olasz csatár, Gianfranco Zola figurája) megszerzéséhez játszd végig a játékot arcade módban az alapbeállításokkal (default settings).
Maurice Poulenc (a francia ▶









középpályás, Michel Platini figurája) megszerzéséhez „Vs CPU" módban 100 általános továbbvihető pontot kell elérned bármelyik csapat ellen.

A következő rejtett játékosokért „csak" a nemzetközi kupát kell elnyerned bármelyik csapattal. Amikor megszerzed a világelsőséget valamelyik csapattal, kapsz egy rejtett „jutalom" játékost. Hogy az alábbiak közül kit, az attól függ, melyik csapattal játszottál.

Roland (a brazil csatár, Ronaldo)
Minoru Kai (a Crotai Zagreb csatára, Kazuyoshi Miura)
Edgard Cailaux (a Manchester United volt csatára, Eric Cantona)
Powel Gardner (a Middlesborough középcsatára, Paul Gascoigne)
Gerald Wells (az AC Milan csatára, George Weah)

WAR OF THE WORLDS

ERŐVONAL

A főmenüben válaszd az „Enter Password" (jelszó beírása) opciót, és pötyögd be a következők egyikét:

1. Szint: ⊗, ⊗, ⊗, ◎, △, ⊗, ◎, □
2. Szint: □, ⊗, ⊗, △, ◎, ◎, ◎, △
3. Szint: ◎, ◎, □, □, △, ⊗, △, ◎
4. Szint: △, △, △, □, ◎, △, ⊗, ⊗
5. Szint: □, ◎, △, △, ◎, □, ⊗, □
6. Szint: ◎, △, ◎, □, □, □, △, △
7. Szint: ◎, ⊗, ◎, ⊗, □, △, ⊗, △
8. Szint: □, ⊗, ◎, ◎, ◎, △, ⊗, ◎
9. Szint: △, ⊗, ⊗, ◎, ◎, △, ◎, ⊗
10. Szint: ⊗, △, ◎, ◎, □, □, ⊗, □
11. Szint: ◎, ◎, □, △, △, ⊗, ◎, △
12. Szint: ◎, △, △, ◎, ⊗, ⊗, □, □
13. Szint: ◎, ◎, △, ⊗, □, □, ⊗, ◎

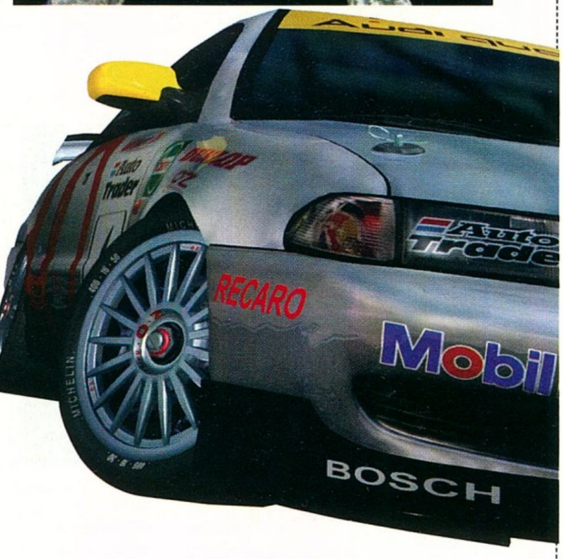
Sérthetetlenség: △, □, ⊗, ◎, △, △, ⊗, ◎

BUST A GROOVE

ERŐVONAL

A következő mozdulat-kódokat akkor kell beírnod, amikor az általad választott szereplő az „Arcade Mode" „Solo" részében virgázik. Ha az első mozdulat helyes volt, a képernyőn felvillanó újabb mozdulatokat kell elvégezned. Ha sikerül, rengeteg pluszpontot zsebelhetsz be.

HEAT – ↑, ↓, ↑, ◎
FRIDA – ↑, ↓, ↑, ◎
STRIKE – ↑, ↑, ←, ◎
HAMM – ↓, →, ↑, ◎
KELLY – →, ←, →, ◎
SHORTY – ↓, ↓, ↓, ◎
HIRO – →, ↑, ↓, ◎
PINKY – ↑, ←, ↑, ◎
GAS-O – ←, ↓, →, ↑, ◎
KITTY N – ↓, ↓, →, ◎
CAPOEIRA - →, ↑, →, ⊗
ROBO-Z – ↑, ↓, ←, →, ◎
COLUMBO – ↓, ↓, ↓, ◎
BURGER DOG – ↓, →, ↑, ◎



TOCA 2

ERŐVONAL

Az összes pálya: B, I, G, L, E, Y.
Az összes kocsi: M, E, C, H, A, N, I, C
„Micro Machines" nézet: M, I, N, I, C, A, R, S
Szélesvásznú nézet: E, L, A, S, T, I, C
Homályos horizont: T, R, I, P, P, Y
Csak kerekek: J, U, S, T, F, E, E, T
A választott kocsi gyorsabbá változtatása: F, A, S, T, B, O, Y
Csak Ford: C, M, F, O, R, D



AZ ÉLŐHOLTAK SEREGEIVEL KÜZDESZ? NEM TALÁLOD AZ AKKUT, AMELLYEL A LIFTET MŰKÖDTETHETNÉD? NYUGI, PÁNIKRA SEMMI OK, A SEGÍTSÉG ITT VAN KÉZNÉL. ÍME, A LEGJOBB TÚLÉLÉSI HORRORJÁTÉK KÉTRÉSZES KALAUZÁNAK ELSŐ RÉSZE...

HIVATALOS MEGOLDÁS

Resident Evil 3: Nemesis [1 rész]

1-1



1-2



1-3









1 – THE STREETS (AZ UTCÁKON)

Miután a kövér fickó kibeszélte magát a játék elején **[1-1-től 1-3-ig]**, kapd fel az F-Aid sprayt és a puskatöltényeket, majd menj fel a lépcsőn a mentési szobába és vedd el a raktárkulcsot (Warehouse Key). Ne felejts el kicsórni a puskaport a szekrényből **[1-4, 1-5]**. Nyisd ki a lenti ajtót, indulj el a járaton és menj be az ott lévő egyetlen ajtón. Menj balra, át az ajtón, fuss a fapadlóhoz, ahol a kanyarban Brad Vickers robban ki egy ajtón balról **[1-6-tól 1-8-ig]**. Nyírd ki a zombikat, menj le a lépcsőn az olajért és a vadászpuskáért, amit a hullánál találsz. Most menj vissza a járatba. Indulj el a képernyő jobb oldalán található folyosón, útközben szedd fel a növényeket, aztán lépj be a járat végén található ajtón. Itt is le kell ápolnod néhány élőholtat, majd meg kell találnod azt a belülről bezárt ajtót, amely a bárba vezet. Indulj balra és mássz fel azokra a dobozokra, amelyek elzárják a vészkijáratot. Az első térkép a falon van; ezt szedd le és menj fel a lépcsőn némi gyógyfűért. Gyere le vissza, öld meg a komájukat rágcsáló zombikat és lépj be a szobába. Fuss előre, majd le a jobb oldali lépcsőn, ahol meglátod, hogy Brad három zombival küzd, majd elfut. Öld meg a maradék két zombit, és kövesd Bradet a bárba, ahol filmbejátszás vár.

Tedd el a gyújtót, s tedd működőképessé az olaj segítségével, aztán menj vissza arra a helyre, ahol lezúztad a zombipárt. A lépcső tetején ezúttal fordulj jobbra. Menj végig a járaton, s egy ajtót találsz, amelyen be kell lépned. Fuss előre, s azt látod majd, hogy egy rakat zombi egy fémkapun próbál átjutni. A kapu összedől, a horda pedig átmegy, így az a legjobb, ha kicsit visszahőkölsz és beleeresztesz egy adag töltényt a vörös hordóba, amely felrobban. Ennyit a zombikról. Szedd fel a növényeket, majd a gyújtó és az olajos zsinór segítségével új területre jutsz. Fuss el a tűz mellett; a kurafikat hagyd a fenébe, s inkább figyelj a falon villódzó fényre. Hamarosan visszajössz majd ide. Menj tovább a járaton, és lépj be a bal kéz felőli mentési szobába. Vedd le a polcról a puskaport és mentsd el a játékot. A Nemesisszel lesz randevúd... Menj észak felé a kapun át és fuss a rendőrségre. ▸







2-1





2-5







2 – POLICE STATION (A RENDŐRSÉGEN)

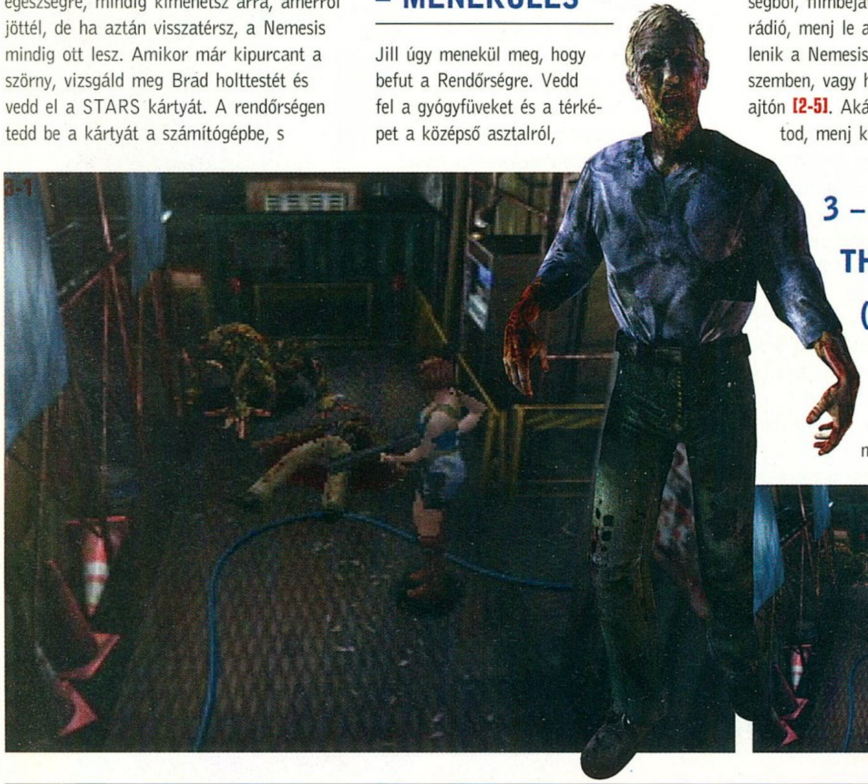
Itt vár a Nemesis. Az is egy megoldás, ha egyszerűen elszaladsz, de ha a küzdelem mellett döntesz, megkapod Brad STARS kártyáját, amellyel később értékes időt takaríthatsz meg. Ha legyőzöd a szörnyet, egy különleges tárgyat is kapsz.

AZ EGYIK LEHETŐSÉG – KÜZDELEM
Jó adag munícióba kerül, míg legyőzöd ezt a förmedvényt, de megéri a befektetés **[2-1, 2-2]**. Ha úgy érzed, szükséged van egy kis egészségre, mindig kimehetsz arra, amerről jöttél, de ha aztán visszatérsz, a Nemesis mindig ott lesz. Amikor már kipurcant a szörny, vizsgáld meg Brad holttestét és vedd el a STARS kártyát. A rendőrségen tedd be a kártyát a számítógépbe, s megkapod a jelszót (amely minden alkalommal más). Vedd el a rendőrőrs térképét, majd fuss a sarki irodába, ahol Marvin Branagh jelentését találod. Ezt nézd át, aztán vedd fel a töltényeket és hagy el a szobát a szemben lévő ajtón át. Figyeld meg a villódzó vörös fényt, vedd fel a kék drágakövet (Blue Gem) **[2-3, 2-4]**, majd vizsgáld meg a szoba másik oldalán villogó fényt is. Üsd be a jelszót, amelyet a fő számítógépből lestél el, és happold be az emblémás kulcsot (Emblem Key).

A MÁSIK LEHETŐSÉG – MENEKÜLÉS

Jill úgy menekül meg, hogy befut a Rendőrségre. Vedd fel a gyógyfüveket és a térképet a középső asztalról, majd menj ki azon az egyetlen ajtón, ahol tudsz. Menj be a folyosó végén leledző ajtón is, és figyeld meg az első fényt, aztán kapd fel a kék ékkövet. Hagyd el a szobát a másik ajtón, kövesd a járatot, majd menj be az osztályterembe. Vedd el a STARS kártyát az asztalról, és a főteremben található számítógépből szerezd meg a jelszót. Most már visszamehetsz a bizonyítékvizsgáló szobába, és szemügyre veheted a második fényt is. Üsd be a frissen szerzett kódot, s már tied is az emblémás kulcs. Most menj fel a lépcsőn, kerüld el a zombikat, s menj be a STARS irodába. Van egy puska a szekrényben és egy zárfeszítő az asztalon, mindkettőt vidd magaddal. Amikor kilépsz a helyiségből, filmbejátszás jön. Ha elhallgatott a rádió, menj le a lépcsőn; nemsokára megjelenik a Nemesis is. Vedd fel a harcot vele szemben, vagy húzz nyúlcipőt, usgyi ki az ajtón **[2-5]**. Akármelyik megoldást is választod, menj ki, majd haladj át a kapun.

3-1



3 – RETURN TO THE STREET (VISSZA AZ UTCÁRA)

Fuss végig az úton, el a tűz mellett, majd nyisd ki az ajtót a zárfeszítővel. Szaladj át a sikátoron, csekkold a testet a második saroknál; a muníció mellett a Zsoldos Naplóját is megtalálod.

A folyosó végén menj át az ajtón, s fordulj jobbra. Látod a tűzoltótömlőt? Később még szükséged lesz rá... Fuss végig a járaton; a növények közül felkaphatod azokat, amelyekre szükséged van, mielőtt áthaladnál a kapun.

Menj el a három kutya mellett, és vizsgáld át a testet a túlvégen. Két kutya vár a parkolóban a következő ajtónál, nyiffantsd ki őket és vedd fel a szikrázó elektromos vezetéket, amely az előtted lévő kocsiban van.

Fordulj be a jobb oldali mentési szobába, kapd fel a lőszert és menj ki a másik ajtón. Kerüld ki a kutyákat az utcán, menj át a következő ajtón, vedd el a várostérképet és fuss előre. Itt egy holttestet találsz, és először találkozol a Drain Deimókkal **[3-1-től 3-3-ig]**. Eressz beléjük pár vadászpuska-lövést, vagy hét-nyolc puskagolyót. A kincseket vedd el a holttesttől, s jegyezd meg, hogy hol a lift, amely nem megy, mert nincs hozzá áramforrás... Eddig tiszta?

Menj ki az északi kijáraton, amely néhány lépcsőfoknyira van, s lépj ki az utcára.

4 – CARLOS

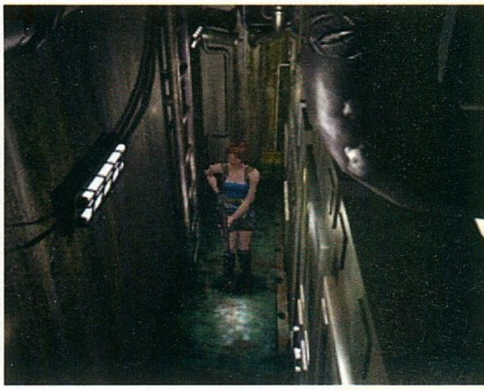
Most egy rejtélyes emberrel találkozol, akit Carlosnak hívnak. Az étteremben, vagy az újságosnál futsz össze vele.

3-2











AZ EGYIK LEHETŐSÉG – AZ ÉTTEREM

A jobb kéz felőli járat az étteremhez vezet. **[4-1, 4-2]** Keresd meg a hasznos cuccokat, aztán menj le balra a konyhába. Az alagsori alagút bejárata balra van. Applikáld a feszítőt a kis zárra, vedd el a piszkavasat, majd használd ezt az alagsori bejáraton is. Carlos már jön is - nyomában a Nemesis-szel. Itt megint két lehetőség nyílik, az egyik az, hogy lerohanj az alagsorba, vagy az, hogy a konyhában rejtőzz el. Ha utóbbi mellett döntesz, egy filmbejátszást látsz majd, amelyben Jill és Carlos menekül néhány cuccal, amelyet épp a Nemesis-től bugáztak el.

Ha elindulsz le az alagsorba, egy vízcső eltörik, és a szoba elkezd megtelni vízzel **[4-3]**. Úgy tudsz megmenekülni, ha a fal hasadékába bújsz, vagy felmászol a létrára. Ha a falat választottad, Carlos megkér, hogy legyél tagja a zsoldoscsapatának, aztán köddé válik. Ha a létrás megoldást favorizáltad, a Nemesis-szel kell megküzdened. Vigyázz, nehogy meghaljon Carlos, mert akkor game over van. Ha viszont mindenki oké, fuss ki az étteremből.

Ha még nem ölted meg a Nemesis-t, utánad repül az étteremből. **[4-4, 4-5]** Indulj nyugat felé, menj be a jobb kéz felőli mentési szobába és kapd fel a rozsdás kart. Menj tovább nyugatra a következő ajtóhoz és nézd meg a kóddal zárt kaput, amely a városháza (City Hall) bejárata. Két színes ékkőre lesz itt szükséged. A kék már a tied, így a másikért indulsz. Menj északra az újságoshoz, és lépj be az első ajtón. Nyomd balra a lépcsőt és aktiváld a redőny kapcsolóját, majd szedd fel a cuccost a telefon tetejéről és kapcsold át a redőny melletti kapcsolót. Menj fel a lépcsőn a második emeletre, haladj el az első ajtó mellett és lépj be a bal oldali irodába. A zöld ékkő egy könyvköteg tetején hever a padlón. Vedd fel az összes többi cuccot is a szobában, aztán menj vissza a számlapos kapuhoz és tedd a nyílásokba az ékköveket - a kapu már nyílik is **[4-6]**.

A MÁSIK LEHETŐSÉG – AZ ÚJSÁGOS

Kövesd a fenti útvonalat, mintha csak a zöld ékkőért mennél. Ezt nem találod ott, de találkozol Carlosszal. És persze a Nemesis-szel... Eldöntheted, hogy kiugrasz az ablakon, vagy elbújsz hátul.

Ha kiugrasz az ablakon, egy kincsekkel teli, szemetes területen landolsz. Traccsolj egyet Carlosszal és fuss vissza a mentési szoba kereszteződéséhez, itt jelenik meg a Nemesis. Menj észak felé az étterem hátuljához, és a zárfeszítővel kezeld le a kisszekrényt, így birtokba veheted az emelőt. Ezt az alagsori bejáratnál használhatod, majd menj le a lépcsőn. Gyilkold le a zombikat, és vizsgáld meg a holttestet a sarkon, ekkor megtalálod a zöld ékkövet. Most menj fel a létrán az ajtóhoz a hiányzó ékszerekkel.

Esetleg bújj a fal mögé ás várd meg, míg kinyúlik a Nemesis. Vidd el a cuccokat, amelyeket maga után hagy, és menj vissza a lépcsőn, majd rakd be a most már birtokodban lévő ékköveket az óraszámlapos ajtó nyílásaiba.

5 – CABLE CAR (A SIKLÓ KABINJA)

Menj át az ékköves ajtón, fuss előre, aztán menj balra az első kereszteződésnél. Kövesd a felfelé vezető utat, öld meg az összes, életre kelt zombit. Menj át az út végén lévő kapun, végig a következő járaton, aztán át az ajtón. A hulláknál megint keress egy kis kincset, aztán folytasd az utadat, s puffantsd le az utadba kerülő zombi-nyájat. Ugorj át a raklapokon, menj tovább, és keresd meg a vezérlőpultot a második ajtónál. Az elektromos vezeték besegít. A következő feladat az, hogy megkeresd a biztosítékot és az olajkeveréket. Egy filmbejátszást követően (amelynek Nicholai és Mikhail legények a szereplői) szíjakat kapsz, amelyek segítségével ezentúl nyolc helyett tíz tárgyat vihetsz magaddal. A baloldali ülésről kapd fel a villáskulcsot, majd hagyd el a sikló kabinját.

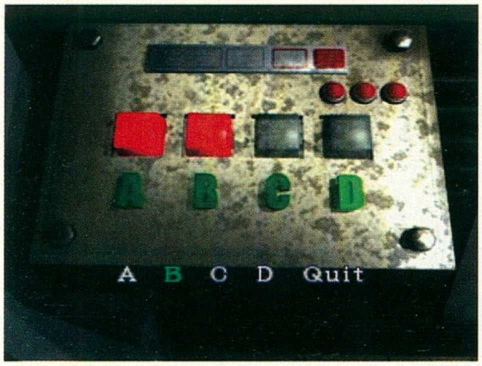
6 – ITEM HUNT (KINCSVADÁSZAT)

Újra csak menj át a raklapokon, fordulj balra, majd lépj be az ajtón. Menj a benzinkúthoz, mindenképp vedd fel a rozsdás kart és a villáskulcsot. Előbbi segítségével a falat pattinthatod le, az utóbbi kampós felével pedig kinyithatod a redőnyt. Az ajtón vagy Nicholai jön be, aki tovább is megy a műhelybe, vagy Carlos, aki cseveg veled pár szót a zombikról. A pult mögül vedd el a cuccokat, majd vizsgáld meg a rejtvényes panelt a végén.

Nyomd meg a négy gombot úgy, hogy csak a világító betű feletti fény égjen. Amikor megnyomod a számokat, ▶











mindegyik átkapcsolja magát és szomszédját (bekapcs/kikapcs). Például ha A, B és D ég, C pedig nem, C megnyomásával azt érjük el, hogy A és C égni fog, B és D pedig nem. Ezzel az eljárással pillanatok alatt megoldhatjuk a rejtvényt **[6-1]**.

Kapd fel a gépolajat. Egy kisebbfajta robajt hallasz, épp amikor elmennél innen. Ha Nicholai bejött előzőleg, a hang az ő halálát jelenti. Ha szláv barátunk nem jelent meg, akkor Carlos-t találjuk az utcán ülve, látszólag halottan. Hagyd el a területet és nézd a filmbejátszást.

KERESD A BIZTOSÍTÉKOT

Ha újra minden oké, lépj ki a kapun. Menj le az Y alakú területre, és indulj el az alsó járaton. Lődd le a zombikat és menj be azon az ajtón, amelyen át a rusnyaságok bejöttek. Nyomd meg a gombot a szobor előtt, vedd fel a bronzkönyvet (Bronze Book) és menj vissza a járathoz. Fordulj balra, menj át az ékköves ajtón, haladj el a kereszteződés és a mentési szoba mellett, egészen, amíg az eláramosított vízhez nem érsz. Tedd a bronzkönyvet a falon található lyukba, és vidd el a bronziránytűt (Bronze Compass) **[6-2]**. Kapd fel a zöldségeket, menj vissza a szoborhoz és használd az iránytűt. Vedd fel az akkut, és menj vissza ahhoz a lifthez, amely az akku hiánya miatt nem működött. Vigyázz az itteni Drain Deimókkal. Az aljzattal együtt használd az akkumulátort, mássz fel a liftre és menj le. Öld meg az itt várakozó zombikat, aztán menj be a jobb kéz felőli ajtón. Fogd meg az ebben a szobában lévő növényeket is, majd menj tovább a következő helyiségbe, ahol négy dolgot veszel észre. Két redőnyt (amelyeket az elektromosság segítségével működtethetsz), a kapcsolótáblát (Switch Panel) és a feszültségszabályozót (Voltage Regulator). A vörös gombbal kézibeállításra kapcsolhatod az áramot, ezután menj a szabályozóhoz és oldd meg a rejtvényt.

Az áram „rejtvényszerű" beállításához emeld vagy csökkentsd a végső értéket úgy, hogy ez 15-25 legyen az első ajtónál, s 115-125 a másodiknál. A legjobb az, ha ezeket intézed el először, majd bemész, és magadévá teszed a cuccokat. Az első ajtónál a vörös, vörös, vörös, kék kombináció adja a 25 Voltos végeredményt, míg a másodiknál a kék, kék, vörös, vörös színvariáció adja a 125 Voltot.

Ragadd meg a biztosítékot, s kerüld ki a szobába áramló zombikat. Most két eshetőséged van. Kimenekülhetsz a vészkijáraton, Jillt a zombik közé kergetve, ekkor azonban a Nemesis rakétavetőjével megmenti a segged. Ha ekkor visszafutsz, megszerezheted a hiányzó fegyvert a másik ajtó mögötti szobából, s kimehetsz a főbejáraton. A másik megoldás az, ha Jillt elküldöd az áramszabályozóhoz és bekapcsolod azt **[6-3]**. A zombik ekkor egy kis elektrokezelésben részesülnek, amely olyan szelíddé teszi őket, hogy meg sem moccannak többet. Ekkor felveheted a másik fegyvert a második szobából, s kimehetsz a főbejáraton. Egyszerű, mint a pofon.

A gépolajjal, a csavarkulccsal és a biztosítékkal a birtokodban szambázz vissza oda, ahol a tűzoltóslagot láttad, és a kulccsal vedd ezt kezelésbe **[6-4]**. Vedd fel a slagot, jól markold meg, aztán menj vissza a tűcsaphoz, amely a tűznél van a mentési szoba közelében, és a slagoddal kezedben kezdd el locsolni a falon villogó fényt. Indulj el az új járaton, át az ajtón. Végy magadhoz egy kis gyógyfüvet, menj be a következő szobába és verd le az ellenséget a feszítővassal. A következő szobában filmbejátszás vár, amelyben vagy Carlos öli meg hamarosan elzombisodó kamerádját, vagy Nicholai veszi kezébe a dolgokat. A bejátszás után vedd fel a távirányítót. Jegyezd meg a képernyőn megjelenő termék feliratát, hiszen ezt kódként bepötyögve kinyithatod a hátsó ajtót. Fogd az olajadalékot és az összes többi itteni cuccot, majd próbálj meg lelépni **[6-5]**.

Ha lelövöd az oldalt lévő gőzvezetéket, kinyírhatod a zombikat és elhagyhatod a szobát. A gépolajat keverd össze az adalékkal, és menj vissza a sikló kocsijához.

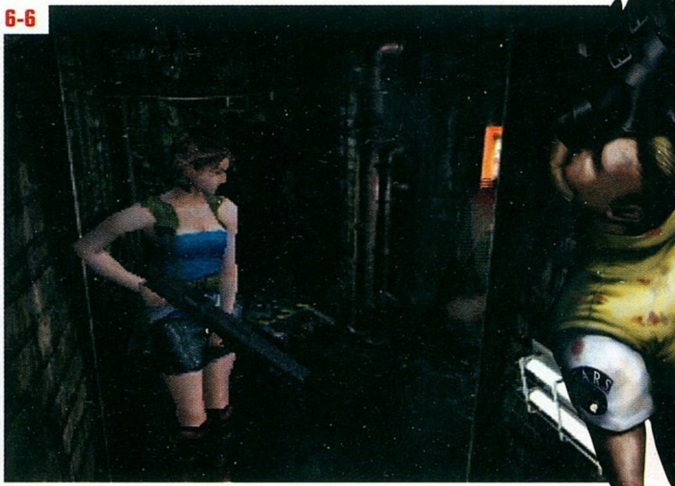
A visszaút legnehezebb pontja éppen azután van, hogy túljutottál a szinten – az első ellenfél a sírásó (Grave Digger) **[6-6]**. Célod az, hogy átkapcsold a két áramkapcsolót, majd leengedd a létrát és megmenekülj. Ha az ásó útban van, amikor a kapcsolókhoz mennél, fuss a helyiség másik szélére, így a lény követ majd téged. Ekkor fuss vissza és csapd át a kapcsolót. Ha egyszer feljutsz a létrára, már a sikló kocsijában biztonságban érezheted magad. Következő hónapban folytatjuk... ■



6-5



6-6





Egyéves előfizetés esetén, teljes verziós játékot küldünk ajándékba.



AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, megajándékozunk egy teljes verziós játékprogrammal.

TELEFON: 467-67-20
FAX: 457-11-23
E-MAIL: PSM@CMK.HU
POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzu

Előfizetőinknek ajánlott!
Régi és új előfizetőink az újságot mostantól ...lott küldeményként ...kapják.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJA

Egy évre	15 990 Ft (1 szám 1 333
Fél évre	8 990 Ft (1 szám 1 498

Kiadó: Codemasters
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: Egytől négyig
Megjelenés: Július

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

WTC World Touring Car

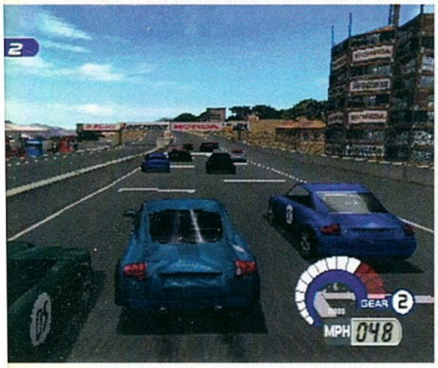
A VILÁG LEGJOBB AUTÓVERSENYNYZŐS JÁTÉKAINAK EGYBEGYÚRÁSA GYÖNYÖRŰ – ÉS A *GT2* KORONÁJÁT AKARJA

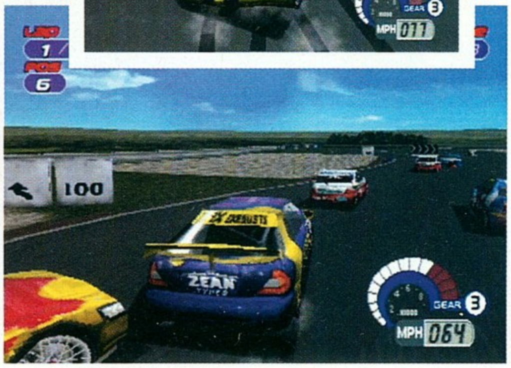




Az eredeti versenyistállókról való lemondás nem volt nagy ár a hatalmas autó- és pályaválasztékért







A Codemasters meglepő döntése, miszerint lemondanak a *TOCA* licencről a játék globálissá tételéért, egyet jelentett az eredeti versenyistállók, versenyzők és versenyszabályok ablakon történő kihajításával. Igaz, hogy a döntés szokatlan, hiszen manapság egyre több játék függ a licencek meglététől, ugyanakkor azonban jól megindokolt is. A készítők úgy gondolták ugyanis, hogy már minden lehetségest kihoztak az angol túraautóversenyzésből, főleg, mivel az idei szezonban a licenchez való ragaszkodás azt jelentette volna, hogy ugyanazokon a pályákon kevesebb csapattal versenyezhettek volna a játékosok.

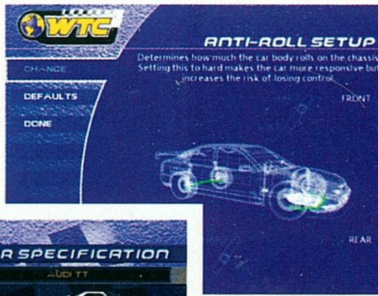
Ennek ellenére a Codemasters megrögzötten ragaszkodik a realitásokhoz, így aztán a csak félig eredeti versenyistállók autóit a valós világ valós gépeinek valós adatai alapján modellezték. Az eddigi Ford Mondeok és Vauxhall Vectrak feltuningolt modelljei mellett olyan amerikai és japán gépekkel bővült a mezőny, mint a Chrysler 300M vagy a Mitsubishi Galant, így most már nem kevesebb, mint 50 autó közül válogathatunk. Kevésbé szokványos, ámde nem kevésbé dögös gépek a közkedvelt Subaru Impreza, a híres Audi TT és az erőtől duzzadó Dodge Viper – ezek nélkül egy[...] len autóverseny sem lenne telje[...]

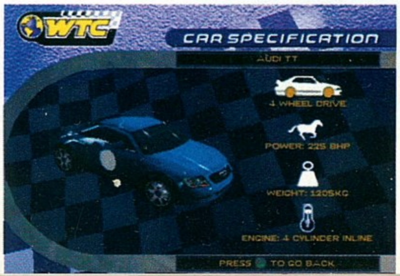
Bár nem túl nehéz a *TOCA* játékok irányítása, annyira azér[...] mégsem könnyű feladat az autónkat egy darabban végigvi[...] a pályán. Míg a *Gran Turismo*[...]*ban* büntetlenül letolhatjuk az ellenfeleket a pályáról, a *Worl*[...] *Touring Cars* esetében egy kise[...] ütközés is elég lehet ahhoz, ho[...] búcsút inthessünk nyerési

„Ez a játék van annyira agresszív, mint az általa ábrázolt sport"

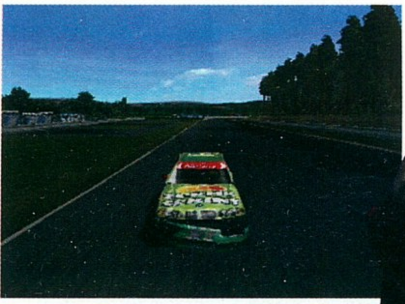
esélyeinknek. Az is hozzátartoz[...] az igazsághoz, hogy az ilyen koccanások nem mindig a mi hibánkból következnek be. A *WTC* van annyira agresszív, m[...] az általa ábrázolt sport, így az[...]tán a számítógépes ellenfelek minden további nélkül fellökik [...] autónkat, ha úgy látják, hogy [...]kik abból előnyük származik. [...] a dolog eleinte elég bosszantó lehet, de ha kitanuljuk az ag-

Az autótuningolás itt nem olyan kifinomult, mint a *GT2*-ben, viszont könnyebben kezelhető, és sokkal látványosabb





WTC World Touring Cars

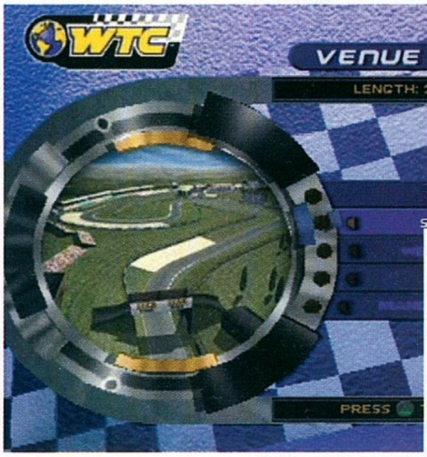








Az autók sokféleképpen sérülhetnek – egy-egy lelógó lökhárító mindennapos látvány, de szerencsére nem túl gyakori eset, hogy a pálya közepén fekvő leszakadt motorháztetőket kelljen kerülgetnünk





Minden pályán más vezetési élmény vár ránk, illetve egy újabb kihívás, hogy épségben vezessük végig a versenyt

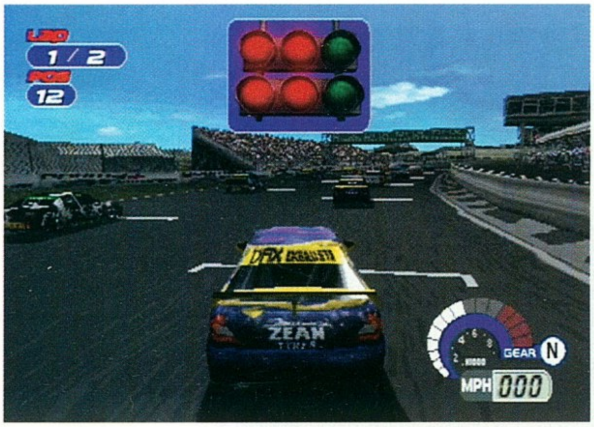


resszív vezetés művészetét, és kidolgozunk néhány saját technikát az ellenfelek hatástalanítására, a *WTC* hirtelen nagyon kellemes játékká válik.

Persze nem egy *Destruction Derby*-ről van szó, de azért kár lett volta nem kihasználni azokat az ultra-realisztikusra kidolgozott törési modelleket, nem? Zúzódnak az ablakok és a lámpák, horpadnak a karosszériaelemek, és szerencsés esetben még a motorháztetőt is le tudjuk szakítani a helyéről. A *WTC* törési modelljei hihetetlenül élethűek, és ha úgy akarjuk, a sérülések az autónk viselkedését is befolyásolhatják. Bár valószínű, hogy egy ideig nem fogjuk úgy akarni.

Azt mondani, hogy a *WTC* nehezen irányítható, enyhe kifejezés. Inkább irányíthatatlannak mondhatnánk, de ez nem jelenti, hogy az irányítórendszernek bármilyen hibája is lenne. Éppen ellenkezőleg. Az analóg irányítás szinte tökéletes lett, és úgy használhatjuk, ahogy az a nagykönyvben meg van írva, szóval vége a joystick ide-oda rángatásának. De sajnos, ha az ember már évek óta gagyi irányítórendszerekkel játszik, kell egy kis idő az átállásra.

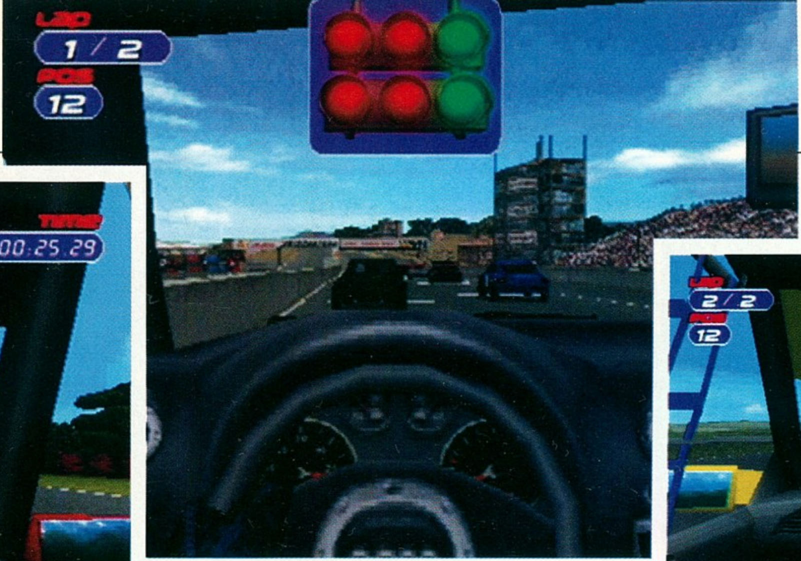
Grafikus tekintetben a *WTC* könnyen felveszi a versenyt a *GT2*-vel, amit többek között a Laguna Seca Raceway ezúttal kissé kellemesebbre sikerült ábrázolása is bizonyít. Több mint 20 gyönyörű pálya közül választhatunk, amelyek nem csak megjelenésben, de a szükséges vezetési stílus tekintetében is különböznek egymástól. Helyszínek tekintetében a Monzai, Hockenheimi és Silverstone-i épített pályáktól az Adelaide és a Surfers Paradise szűk utcáin történő versenyekig tart a kínálat. A sikeres versenyzéshez minden pálya külön vezetési stílust követel. Ha például egy szűk utcai pályán ▶





Át lehet verekedni magunkat a mezőnyön, csak az a kérdés, hogy megéri-e azokat a sérüléseket, amiket közben összeszedünk











Ha a vezetőfülkéből szemléljük a versenyt, félelmetesen valósághű a látvány – korlátozott látótávolság, eredeti műszerfalak, összezúzódó szélvédők, satöbbi...

rossz helyről rajtolunk, számíthatunk rá, hogy nehéz feladat lesz átverekedni magunkat a mezőnyön.

A többjátékos versenyek azonban még ennél is keményebbek. Akár négy játékos is összemérheti a tudását az egymás elleni versenyzésben, így az is lehetséges, hogy az eddigi bulijátékok, a *Micro Maniacs* vagy a *Crash Team Racing* egyik utódjával van dolgunk. Bár itt nem lehet mindenféle fegyverekkel irtani a többieket, a *WTC* autótörés terén messze felülmúlja ezeket a játékokat.

Tovább növeli a változatosságot a szeszélyes időjárás és az éjjeli versenyek. A Codemasters kifejezetten ezeknek az éjszakai versenyeknek a kedvéért fejlesztett ki néhány homályosabb textúrát, és ezzel az éjjeli autózás élethűbb lett, mint valaha is volt a PlayStationön. Ezeken a pályákon célszerű egészben tartani a fényszórókat, mert pár koccanás után könnyen megfeleződhet a látótávolságunk. Persze lehet az előttünk levő autók hátsó lámpái alapján is tájékozódni, de ekkor maximum második helyezést érhetünk el.

A *WTC World Touring Cars* megjelenése nem csak a *TOCA*-sorozat, de az egész autóversenyzős műfaj számára is előrelépést jelenthet. Az egyik legvalósághűbb játék lehet az olyan részletekkel, mint a vezetők és a bukócsövek az autók belsejében, a pálya felett repkedő madarak és a gumifalakban megült víz, ami

„a *WTC* autótörés terén messze felülmúlja a *Crash Team Racing*-hez hasonló játékokat

kifröccsen, ha elég erősen ütközünk a falba. Azok pedig, akiknek a *Gran Turismo 2* túl könnyű volt, itt megmutathatják, mire is képesek valójában.

Justin Calv

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

BÁRMI, AMIVEL ÖSSZE LEHET ÜTKÖZNI



A *WTC Touring Cars* **törési modelljei kétségtelenül a valaha látott legjobbak a PlayStationön. Akár egy falnak megyünk neki hatvannal, akár egy másik autónak kétszázzal, az autónk az ütésnek megfelelően fog sérülni**

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Kihívásokkal teli játék
- Változatosság
- Tökéletes analóg irányítórendszer

– PONTOK

- Néha túl nehéz
- Nem valódiak a csapatok
- Sok kudarcélmény

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Meghalt a király – éljen a király! A *World Touring Cars* nem csak az elődjeit múlja felül, de a riválisoknak se hagy sok esélyt. Kössétek be magatokat, rázós futam lesz

EA
tő: EA Sports
sok száma: 1-4
enés: Május

hiteles/**bajnokság**/licenc/**gólok**/pénz

Euro 2000

AZ ÚJ ÉVEZRED ELSŐ NAGY FOCIESEMÉNYE! NA, VAJON KIÉ A LICENC?

Ú jabb labdarúgó bajnokság, újabb hivatalos licenc, újabb játék az EA Sports cégtől, a méltán sikeres *FIFA* -re épít – mindez már legannyira megszokott dolog, meccsvégi hármas sípszó. k hitelessége is hagyomány évek során. Az összes játé csapat a helyén van, a tus játékos-készítő mód e-a-player Mode) segítségé lig több, mint négymillióféle abút varázsolhatunk a pá Ezáltal gyakorlatilag bárkit yezhetünk a valós csapatok i helyébe. Sőt, ha kedvünk an, akár még Beckham zseóját is visszavarázsolhatjuk ppályás fejére.

nt a *FIFA* minden korábbi tában, (az *Euro 2000* is az, t is mond a sajtóközle itt is van néhány új mozgás bfunkció, amelyek elsajáoz szükség van némi időre. között persze egészen lát támadás-befejezések is van leghasznosabb az, ha ezeket Skill Drill módban gyakorol amely edzőfeladatok segít készít fel minket az előtlló kihívásra. Ebben a módívhatjuk tartalékcsapatunkat egy mérkőzésre, vagy begyaatjuk a következő tétmeccs sát. Ügyes...

versengés mind a nyolc sta életűen jelenik meg a játék s láthatunk további négy aré amelyekben a selejtezőket játszották. A részletességre sem lehet panasz, hiszen a játékosok névre szóló mezben futnak ki a pályára, és alig várják, hogy bemutathassák egyik, frissen tanult gólöröm-ünneplésüket. A fényviszonyok az adott napszaknak megfelelően változnak, az időjárási körülményeket pedig többek között olyan paraméterek alapján határozzák meg, mint például a helyszín földrajzi szélessége és hosszúsága. Mindez tényleg nagyon valószerűvé teszi az *Euro 2000* meccseket, s az összhatáshoz az is hozzájárul, hogy a játékosok haj- és bőrszíne is a valósággal összhangban jelenik meg a programban.

> „Tényleg olyan érzésünk van, mintha kötényt adtunk volna az ellenfélnek...”

A játékmenet és játszhatóság szempontjából az *Euro 2000* pontosan azt nyújtja, amit az ember egy *FIFA* update-től várna – kicsit kidolgozottabb, kicsit jobban néz ki, és friss a licence. Hogy megéri-e emiatt megvenni, az majd kiderül jövő havi számunkból. ■

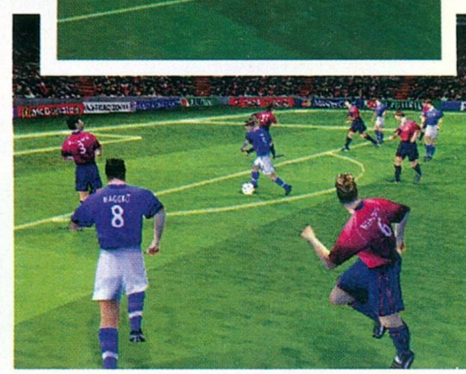
Justin Calvert

Nem nehéz észrevenni, hogy a grafika szempontjából továbbfejlődött a játék, de a játékmenet finomításait csak a tapasztaltabb FIFA játékosok fogják elsőre meglátni









AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

ARCOK, ARCOK MINDENÜTT...



Több mint négymillió arcot láthatunk az *Euro 2000*-ben. A tervezők kitettek magukért, így a játékosok valóban emlékeztetnek az életben látott focistákra. Bár azt éppen nem sikerült kiderítenünk, hogy ez a kapus ki is akar lenni...

PSM VÉLEMÉNY

PONTOK

ngulatos stadionok
váló edzéslehetőségek
eddigi legjobb FIFA

PONTOK

m épp felhasználóbarát
k
leg kozmetikai változások
yhangú kommentár

MIELŐTT MEGVENNÉD

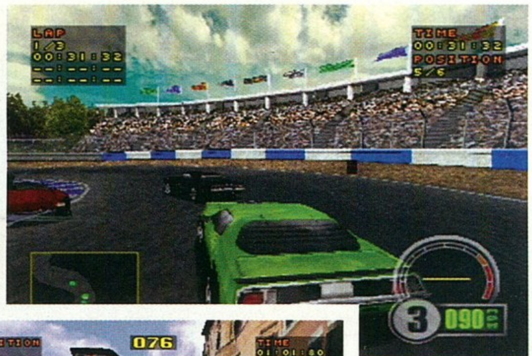
Az *Euro 2000* eladási számai úgyis az égbe szöknek majd, bármit is mondana a *PSM* – bár tény, véleményünk szerint ez az eddigi legjobb *FIFA*. Mivel megjelenése szinte egybevág az Európa-bajnokság időpontjával, a siker borítékolható.

Kiadó: Cryo Interactive
Fejlesztő: Pitbull Syndicate
Játékosok száma: Egytől kettőig
Megjelenés: Május

Test Drive 6

VERSENYPÁLYÁNK AZ EGÉSZ VILÁG A CRYO INTERACTIVE LEGÚJABB JÁTÉKÁBAN









Néha egészen sok autó nyüzsög a város utcáin a versenytársakon kívül. Elég könnyen félre lehet lökni őket az útból, de ez sajnos értékes másodpercekbe kerül

Mint a legtöbb autóversenyzős játékot a *Gran Turismo* 2 és a *Colin McRae Rally 2* megérkezése óta, a *Test Drive 6*-ot is eléggé langyos fogadtatásban részesítette a PlayStation világa. A grafika minősége nem éri el azt a szintet, amit a műfaj két vezető játéka diktál, és – legalábbis a játék készítésének ebben a szakaszában - az irányíthatóság sem annyira élethű és sima, mint kellene. Amit azonban *TD6* ezek helyett ajánl, az a nem kevesebb, mint 11 gyönyörűen kidolgozott pálya, a 40 legfrankóbb sportautó és egy sor olyan játékopció, amik mellett a konkurencia elszégyellheti magát.

A játék kezdetekor még nincsen túl sok pénzünk, így az első autónk egy Audi, egy Lotus vagy egy Dodge lehet. Aztán az időre menő versenyek, és a rájuk tett fogadások során szert tehetünk némi anyagi háttérre, amelyet vagy a meglévő autónk felfejlesztésére, vagy egy magasabb kategóriás gép megvásárlására fordíthatunk, amellyel aztán még színvonalasabb versenyeken indulhatunk.

A versenyek legtöbbje valamely híres város utcáin játszódik. A helyszínek között felfedezhetjük Londont, Hong Kongot, Párizst és Rómát, és nem csak a helyi jellegzetességek vannak valósághűen áb zolva, de még az elhelyezésül többé-kevésbé pontos.

A saját autóinkkal való versenyzés mellett rendőrautó is ülhetünk, és üldözhetjük a város utcáin száguldozó

> „A versenyek legtöbbje valamely híre város utcáin játszódik"

ámokfutókat. A pályák elégg lineárisak, itt-ott útlevágások de a felépítésük, a becsatlakc utak és a kereszteződések sok sága elhiteti velünk, hogy ha akarnánk, szabadon kószálha nánk a városban. Persze csak addig, amíg meg nem próbál befordulni valamelyik ilyen bekötőútra...

A *Test Drive 6* egy kiváló arcade játék, és jó vásár lehe azoknak, akik nem szeretik, h a valósághűség a játszhatóság rovására megy. Igaz, hogy ne választhatunk 600 autó közül és a sérülések sem ultra-valósághűek, de igazából nem is ezek azok a dolgok, amelyekt egy autóverseny izgalmas lesz

Justin Calv

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AZOK A NYAVALYÁS RENDŐRÖK



Az illegális versenyekben való részvétel elkerülhetetlenül maga után vonja a rend őreinek figyelmét. A *Test Drive 6*-ban a zsaruk már nem csak autós üldözésekre vannak hitelesítve, ha többen összeállnak, akár le is zárhatnak egyes utakat

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Frankó pályák
- Hipergyors száguldozás
- Rendőri üldözések

– PONTOK

- Vasárnapi autósok a forgalomban
- Hirtelen megjelenő tereptárgyak
- Túlérzékeny irányítórendszer

! MIELŐTT MEGVENNÉ

Arcade stílusú autóverseny olyan jellemzőkkel, amelyekke csak komolyabb szimulátorok szoktak rendelkezni. A rendői erők beavatkozásai akár egy külön játékot is megérdemelnének. Ennek a játéknak még sikere is lehet

Kiadó: Activision
Fejlesztő: : Contrail
Játékosok száma: Egy
Megjelenés: Június

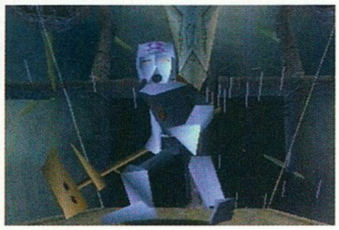
Alundra 2

HALÁLFEJES ZÁSZLÓ FELLŐVE? POZITÍV. HÁTSÓ RAKÉTÁK TÜZELÉSRE KÉSZEN? MEGERŐSÍTVE. VISSZATÉRÉS A FUTURISZTIKUS KALÓZOSDIBA... HÁROM, KETTŐ, EGY...









A 3D fejtörők és a filmjelenetek egysége a MegaDrive klasszikus *LandStalker*-re emlékeztetnek, egyéb helyeken pedig a *Dark Saviour*-re. Íme a fejvakargatás és a real-time harcok egészséges ötvözete

Karunda egykor egy békés birodalom volt, élén egy bölcs, öreg királlyal, és két hatalmas harcos, Jeehan és Ratcliff védelmezésében. Nos, jön a kétforintos kérdés: mi történhet ezután? Ha Vágó István műsorában szerepelnél, akkor nyilvánvalóan elmeháborodotthoz illő módon vigyorognál rá, mivel nyilvánvaló, hogy a harcosok eltűnnek, egy gonosz báró veszi át a hatalmat, a királyt egy bábra cserélve, és annak követőit (mint a kalózvadász Flint) áruló kutyáknak nyilvánítva. És István, szerintem Flint fogja kihívni a Bárót. Gratulálok, megvan az ötvenezer forint...

Nos, ha a cselekmény szintjén az *Alundra2* kiszámítható is, egyéb területeken tartogat meglepetéseket. Eltűntek a csinos sprite-ok és a vázlatos hátterek, és ezeket poligonkarakterek és nagyszerű 3D környezet váltotta fel. Kevesebb a szövegablak, több a digitalizált beszéd, és a Psygnosis csapat átadta a kiadó szerepét az Activisionnek. Az összes kozmetikai csinosítás dacára az *Alundra 2* szerepjáték része hű marad az első részéhez. Felejtsd el, hogy a cuccok pakolgatását feneketlen zsákodba – a játék központi jellemzője az akció. Akár ellenfeleket szeletelsz a kardoddal, akár fejtörőket oldasz meg, te irányítod Flint minden mozdulatát.

Annyit azért el kell mondani, hogy az akció és a szerepjáték egyesítése komoly veszélyeket hordoz magában. Az egyik mindig a másik felett áll majd, és az *Alundra 2*-ben az akció az uralkodó. Míg a filmjelenetek a megfelelő irányba terelgetnek, a te dolgod, hogy túléld a fegyveres támadásokat, és hogy tűzfalakat ke

> **„Az akció és a szerepjáték egyesítése komoly veszélyeket hordoz magában"**

rülgetve ugrálj. A kapcsolók áthúzása, a ládák átkutatása, az ajtó kinyitása és a tereptárgyak szétverése mind megoldható menük használata nélkül is. Csak amikor a különleges tárgyak használatára kerül a sor, kell az ikonokhoz és a listákhoz fordulnod – azonban itt kicsit több tárgykeresésről var szó, mint mondjuk a *Resi-ben*, vagy a *Metal Gear Solid*-ban.

Az *Alundra 2* egyszerűségre való törekvése lehet a kulcsa a si kerhez, egyben az Achilles-sarka is. Nem ijeszti majd el az akciója tékok rajongóit, de lehet, hogy nem lesz elég kifinomult ahhoz, hogy a szerepjátékosokat elcsábít sa a *FFVIII* elől.

Pete Wiltc

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A VALÓS IDEJŰ CSATAJELENETEK





A legtöbb RPG-ben a harc abból áll, hogy kb. nyolc szakaszra bontva varázsolhatsz egyet; az *Alundra 2* hozzáállása ennél sokkal közvetlenebb. Még mindig látod majd, ahogy az életerőpontok röpködnek, de Flint valós időben, és gyakorta 3D-ben harcol.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK
- Könnyű belerázódni
- Rengeteg csata
- A kalózoz teljesen eszementek

– PONTOK
- Ügyetlen harc
- Hiányozat a játék mélysége
- Nem túl szép még mindig nem tökéletesek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Azon játékok listája, melyek az akció és a szerepjáték stílust ötvözni próbálva két pad közé estek, megtöltene úgy egy lepedőnyi papírt. Az *Alundra 2* hasonlóan nagyratörő kísérlettel próbálkozik, és az eredmény sajnos könnyen szemétrevaló lehet.

SZÖVEG: Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor

MÉDIA CD/DVD KÖRKÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>Megjelenés május második felében>>

MARCEL
Cirrus Maximus
(UCMG Magyarország)

Marcel második albuma talán a leginkább várt hazai tánczenei munka. Az első nagylemez nemzetközi sikerei, a tavalyi német turné a De-Phazz társaságában, a Beck remixfelkérés (lásd PSM Január) csak fokozták a hangulatot az album előtt. Aki ezután hatalmas tűzijátékot, a nemzetközi zenei divatok magyarítását várta, az csalódni fog. A *Cirrus Maximus* nehezebb, komolyabb lemez, mint az első volt. Marcel következetesen járja a maga útját. A zene letisztultabb, sokadik alkalommal bontakozik ki igazán. Ez a srác azt csinálja, amit minden magyar zenésznek kellene. Nem másolja a nemzetközi trendeket, hanem megteremti a saját világát. Csak így érdemes.

Értékelés: Vízpart, kék ég, bárányfelhők! 7/10





>>Már megjelent>>

THE BEACH
Filmzene (Warner)

Első látásra az volt furcsa, hogy miért kerül egy CD-re az All Saints, a Leftfield, Moby, vagy Dario G. Érdekes, de a *The Beach* ennek ellenére egységes, hallgatható lemez.
Persze az mindenki ízlésétől függ, hogy melyik oldalról közelíti meg a dolgot. Sajnos azt nem hiszem, hogy az All Saints rajongók hada ezután Asian Dub Foundation lemezeket kezd el gyűjteni. De nem is ez a cél. Talán egy egységesebb zenei koncepcióval hosszabb lenne az album szavatossága. A legizgalmasabb darab Angelo Badalamenti (a Twin Peaks zeneszerzője) és az Orbital közös munkája.

Értékelés: Mindenki együtt, hát? 6/10

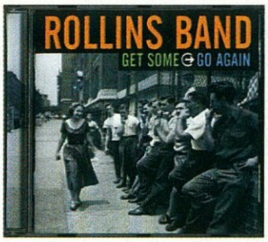


>>Már megjelent>>

KISPÁLraMIX
Válogatás (Universal)

A Kispál és a Borz számomra mindig az a titkos kedvenc volt, amit csak azért lehetett szeretni, mert van. Nem vagyok sem rajongójuk, sem ellenségük. Talán épp ezért vártuk félelemmel és kíváncsisággal telve ezt a kísérletet. Ma már itthon is mindenkinek van remixlemeze, akár kell, akár nem. A *KISPÁLraMIX* magasan veri a mezőnyt, az album jól szól, vannak érdekes mixek, sőt még jók is. Különösen Azul és Anorganik verziói érdemelnek külön figyelmet. A legvidámabb remixért járó díjat pedig Portásfej zsebelhetné be, az *Emese* ürdiszkóneobarokk átszabásáért. A tragikus vizuális élményt sokszor is garantáló borító ne riasszon el senkit. A zene megéri.

Értékelés: Ne nézd, hallgasd! 7/10



>>Már megjelent>>

ROLLINGS BAND
Get Some Go Again (Universal)

A nagyközönség talán nem is tudja, hogy az a brutális fickó, aki a filmekben (pl. a Hajsza) legtökösebb jenki zsarut szokta játszani, ki is igazából. Henry Rollins, az amerikai poszt punk nagyfőnöke, hála a Jóistennek, nem veszett el teljesen a filmek világában és a Rollins Band új albuma nem hoz szégyent az előző évtizedek munkájára. Semmi felesleges trükk, a lemez olyan nyers, durva és alattomos, ahogy az kell. A borító zseniális, Henry papa pedig a füzetből és a CD alól figyel szigorúan. Mennyivel jobban néz ki egyenruha nélkül!

Értékelés: Megkaptad, emészd! 8/10



>>Már megjelent>>

CYPRESS HILL
Skull And Bones (Sony Music)

A Cypress Hill két év hallgatás után egy új dupla albummal tért vissza, és örömmel jelentem, hogy a csapat semmit nem változott. őrült, fékezhetetlen, szókimondó. A nyers erő új értelmet kap a közreműködők listáját látva, a Fear Factory és a Rage Against The Machine tagjai is belefolytak a *Skull And Bones* munkálataiba. Az első CD a megszokott lusta basszusokkal, cinkes szövegekkel, komoly ritmusokkal hamísítatlan Cypress Hill hangzás. A második lemez nagyon metál, leginkább a Body Count féle rock-kliséket hozza. Nekünk sokadik hallgatás után is furcsa.

Értékelés: Füst, csontok, koponyák 6/10

JÁTÉK

KISPÁLraMIX



Ki a Kispál és a Borz énekese?

1. Kis Pál
2. Lovasi András
3. Szécsi Pál

Az az öt szerencsés, akik helye választ adnak egy-egy KISPÁLr CD-t kapnak jutalmul.

A válaszokat május 26-ig várj az alábbi címre:
Budapest 35. Pf. 141. 1306

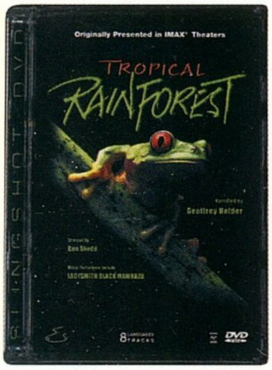
A GOLDEN ARMY JÁTÉK NYERTESEI:

- Nagy László, Ajka
- Juhász Gábor, Budapest
- Szalai László, Rácalmás
- Szilágyi László, Orosháza
- Papp Richárd, Pécs

A helyes válasz természetesen Golden Army volt. Mindenkine köszönjük a megfejtéseket!



A HÓNAP DVD-I

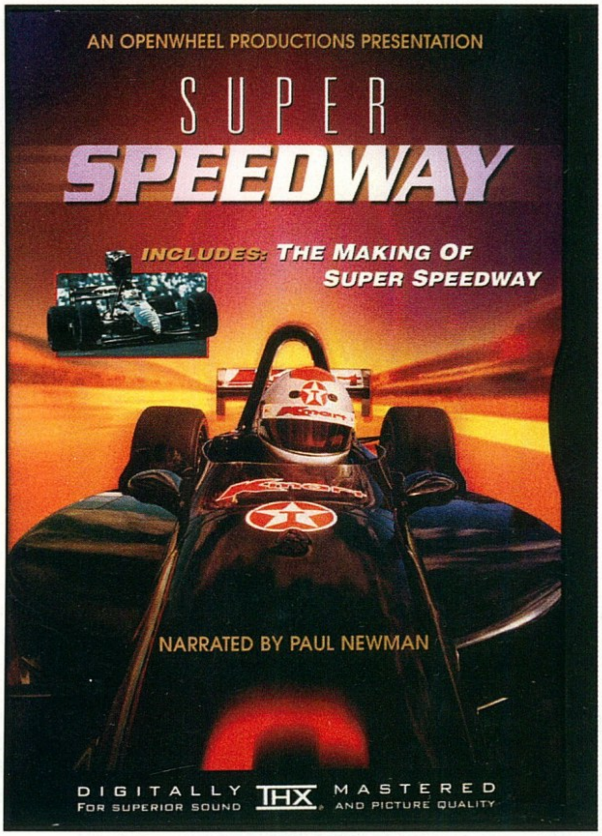


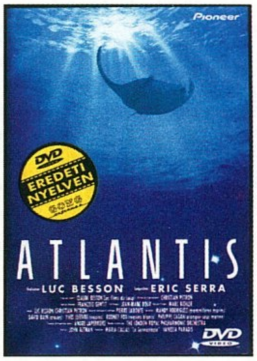
>>Már megjelent>>

TROPICAL RAINFOREST

(Choice Disc/Gong Express)

Az IMAX sorozat egy újabb darabja, a már sokszor méltatott kiváló minőségben. Ne dőlj be a borítónak, nem csak békákat láthatsz. A trópusi dzsungelek megannyi csodája vár rád ebben a filmben. Csak képzeld el, mindenki a strandon nyomorog, te pedig a dzsungel mélyéről is kimehetsz a konyhába egy hűsítőért. Hát nem megéri?
Extrák: **trailerek**
Értékelés: **Kötelező 8/10**



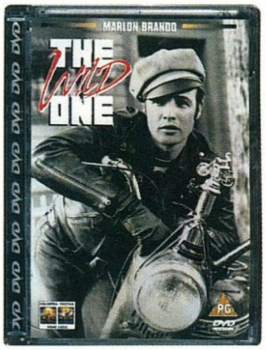


>>Már megjelent>>

Atlantis

(Gong Express)

Luc Besson. *Leon a profi, Nikita, Ötödik elem.* Folytassuk a sort?
Az *Atlantis* a tengerek mélyén játszódó drámákról mesél. Olyan, mint egy hatalmas videoklip. Szeretet, harag és más alapfogalmak az óceánok mélyén. Ennek a lemeznek az a különlegessége, hogy eredeti nyelven élvezheted a mozit. Minket egyedül a japán feliratok zavartak a menüben, de egyszerűen nem tudták elvenni a kedvünket attól, hogy órákon keresztül élvezzük a fotelbúvárkodást.
Extrák: **nincsenek, vagy nem tudunk elég jól japánul**
Értékelés: **Súlyos függőséget okozhat 7/10**



>>Már megjelent>>

The Wild One

(InterCom)

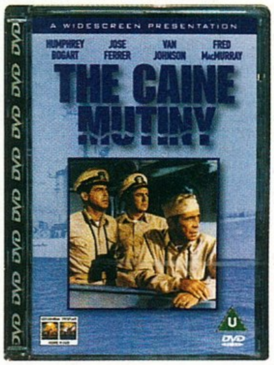
Ma már Marlon Brando kövér, pocakos zsarnok. Szerintünk a mai tinik nem is értik miért volt annak idején az első számú szexideál. Nos ez a film az oka, többek között. A borító ma is minden poszterbolt slágerdarabja, nem is igazi lázadó kamasz az, aki ki nem teszi a falra. A motoros bandák kultikus filmje, ma már azoknak is, akik soha nem száguldoznának két keréken.
Extrák: **Magyar feliratok, filmográfiák, fotó galéria**
Értékelés: **Okkal vagy ok nélkül, a csajoddal vagy a mamáddal, de látnod kell. 8/10**

>>Már megjelent>>

SUPER SPEEDWAY
(CHOICE DISC/GONG EXPRESS)

A film az amerikai versenypályák világát mutatja be. A DVD lehetőségeit maximálisan kihasználja, ha valakinek be kellene mutatnom miért is jó ez az új rendszer, akkor habozás nélkül ezt a lemezt ajánlanám. A filmet nem igazi versenyeken forgatták, hanem külön csak ezért megrendezett eseményeken, hiszen a forgatás még így is nagyon veszélyes volt. A hitelességet nem kisebb személy garantálja, mint Paul Newman, aki színészként több, mint ötven évesen kezdett el versenyezni és ma már sokszoros bajnok. A képernyő előtt ennél közelebb nem kerülhetsz az autóversenyzéshez.
Extrák: **Hogyan készült**
Értékelés: **Lélegzetelállító 9/10**

Igazi nyári hangulatot áraszt a hónap DVD ajánlata. Versenypályák, esőerdők, vízalatti csodák és két klasszikus, az esős délutánokra.



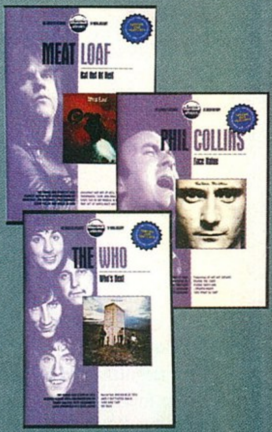
>>Már megjelent>>

The Caine Mutiny

(InterCom)

A Caine hadihajóra új kapitány érkezik, Humphrey Bogart, és nem is sejti mibe fog még keveredni. A film a maga idejében is már óriási siker volt, a DVD változat szintén kötelező darab. A *Casablanca* hősének egész sorozatot szentelt még a Magyar Televízió is, már évtizedekkel ezelőtt. Akkor anyáink és apáink egymás kezét fogva, egy emberként szobroztak a TV előtt. Még nem találtál ajándékot a szüleidnek? Ne is keress tovább..
Extrák: **Magyar feliratok, filmográfiák, fotó galéria**
Értékelés: **Összetartja a családot 8/10**

ROCKTÖRTÉNELEM



Az itt látható rocktörténeti sorozat valamelyik darabját nyerheted meg, ha az alábbi kérdésre helyesen válaszolsz. Ezúttal 6 szerencsés választhat magának filmet.

Ki volt az a híres amerikai gitáros, aki az első woodstocki fesztivál végén eljátszotta az amerikai himnuszt?

1. **Jimi Hendrix**
2. **Elvis Presley**
3. **Angus Young**

A válaszokat és azt, hogy melyik DVD-t szeretnéd az alábbi címre várjuk május 26-ig: Budapest 35. Pf. 141. 1306

AZ EVITA JÁTÉK NYERTESEI:

- Bilik Viktor, Budapest
- Nagy László, Ajka
- Tóth Viktor, Budapest

A helyes válasz Argentína volt. Gratulálunk!



PSM VERSUS...

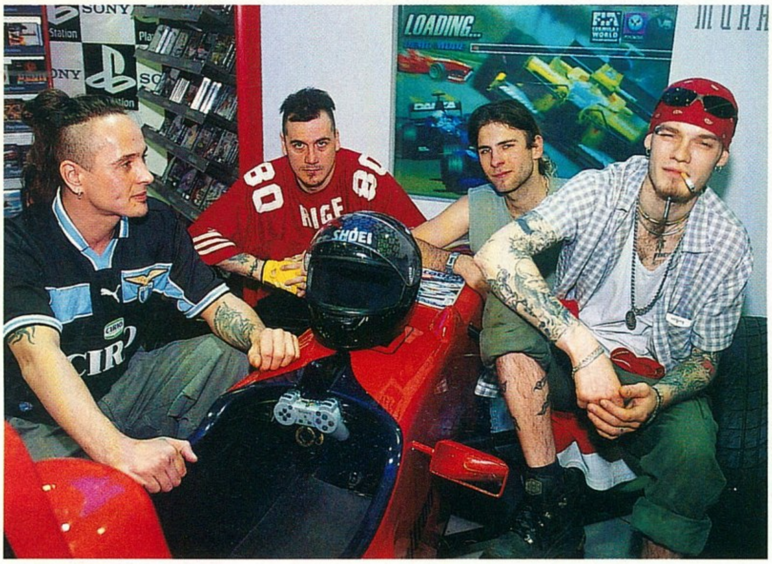
MURÁNYI

ACTION

PLAYSTATION A TURNÉBUSZBAN, JOYPAD TÖRÉSTESZT, VÉRESEN KOMOLY BAJNOKSÁGOK, HOGYAN LEHET HÁROM NAPIG EGYFOLYTÁBAN JÁTSZANI. TÚLÉLŐJÁTÉK AZ ACTIONNEL.

>Helyszín: Murányi Kereskedőház, Mammut Üzletközpont 1024 Budapest, Lövőház u. 2-6. tel: 345-8200 >Fotó: Bognár József >Szöveg: Kósa Szabó Krisztina, Sinka Zoltán Gábor >Produkció: kszk+szg@tof.productions >e-mail: tof@externet.hu

Ha ismertek megszállott játékosokat, akkor tudjátok milyen hangulatban érkezett a csapat az interjúra. A zenekar tagjai igazi PlayStation fanatikusok. A turnébusztól a stúdióig mindenhol találnak alkalmat a játékra. Sportjátékokban (FIFA, NHL sorozat) rendszeresen tartanak bajnokságokat. A győztes az egész környék megbecsülésének örvend. Most a *PSM* segítségével ízelítőt kaphattok az eseményből. A srácok ezekkel a programokkal demonstrálták nem csekély tudásukat: *Gran Turismo›Doom›FIFA 2000›Rouge Trip›NHL FACE OFF 2000.*



A *PSM* már nagyon várta ezt az alkalmat, hiszen még egy ilyen megszállott játékmániás brigádot nem biztos hogy találni a hazai rock zenekarok között. Az előzetes egyeztetések során még nem volt biztos, hogy minden Action tag el tud majd jönni az interjúra. Amikor azonban megérkeztünk, egy kis késéssel, a zenekar teljes legénysége a gép előtt ült és a *Gran Turismot* nyomták bemelegítésnek. Egyből belevágtunk a sűrűjébe...

LEVEL 1

Gran Turismo

Felesleges volt bármilyen bevezetés, a srácok egymást hangerőben túllicitálva mesélték a kalandjaikat a *GT* világából. Alapvetően két részre szakadt a csapat, *GT* és *GT2* rajongókra.
Az első rész nehezebb, nagyobb kihívás, éppen ezért hosszabb ideig izgalmas marad.
Ehhez képest a második rész más előnyökkel kecsegtet. Bár a grafikája nem akkora durranás, és sok hiba maradt benne (használt autó árak, hiányzó lehetőségek a menükből), sőt ezért bizonyos szempontból rosszabb, mint a *GT*. Az viszont előny, hogy több az autó, jobb az autók vezethetősége és hangja, több a pálya és a lehetőség, de nem elég nehéz. Könnyű a jogsikat letenni, a versenyek sem okoznak nagy problémákat, sokkal kisebb a kihívás. Azt persze ne felejtsük el, hogy az Action igazi veteránnak számít a játékosok közöt[t] a tudásuk és tapasztalataik alapján nem s[ok] program okoz nekik nagy fejfájást. Autóversenyekben szerintük a *Colin McRae Rally* a király.

LEVEL 2

Doom

Ez a játék Twilly kedvence. Hosszú történetek következnek átdoomozott éjszakák[ról], közben félszemmel figyeli a képernyő[t] és irt mindenkit. Ja kérem a tudás! Szasza szerint kellene egy olyan játék, ami hason[-] ló, mint a *Doom*, ugyanígy nézne ki, csak amikor a pályákon szembekerülsz egy ellenféllel, akkor nem lelőni, megölni kellene őket, hanem megszeretgetni.
Csak képzelj el egy tipikus *Doom* pályát, sötétben, egy oszlop mögül rád ugrik val[aki] és te meg simogatod megöleled, majd gyerünk tovább. Nem biztos, hogy haszon[ta]talan elképzelés.
Ezen a ponton egy kicsit elkalandozott a csapat, a joypadek ütésállóságát kezdték bizonygatni. Nem érdemes Neked is kedves olvasó kipróbálni, hogy milyen viszontagságoknak vetették már alá a saját irányítóikat, hidd el egy joypad sokat kibí[r] de messze nem törhetetlen. A legsanyarúbb sors a bajnokságok alatt vár a berendezésekre, derült ki a sztorikból. Nem húzhattuk tovább.

LEVEL 3

FIFA 2000

A küzdelem véresen komoly, mindenkine[k] saját csapatai vannak, követik az igazi, élő bajnokságok eseményeit, átigazolásait. Alapszabály az, hogy mindenki a saját csapata mezében ül le játszani. Minden focijáték nagy baja az, hogy nincs benne elég magyar csapat.
Bár szerintük kettő is elég lenne a Fradi é[s] az Újpest. Most a *PSM* kedvért Szasza (Kolumbia tetoválással) és Miksa (Lazio mezben) mutatja be, hogy mi is az a foci. meccs igen erős, gólözön, Kolumbia elsöprő fölénye jellemző. Szasza szerint csapata igen nehezen talál komoly ellen-

JÁTÉK

A zenekar ránk ruházott 5 darabot a vadonatúj *Best of Action-Sex* c. lemezükből, amelyeket azon szerencséseknek között sorsolunk ki, akik az alábbi kérdésre helyesen válaszolnak:

Hány éves az Action?

1. 1
2. 3
3. 10

A válaszokat május 26-ig várjuk az alábbi címre: 1306 Budapest 35 Pf. 141

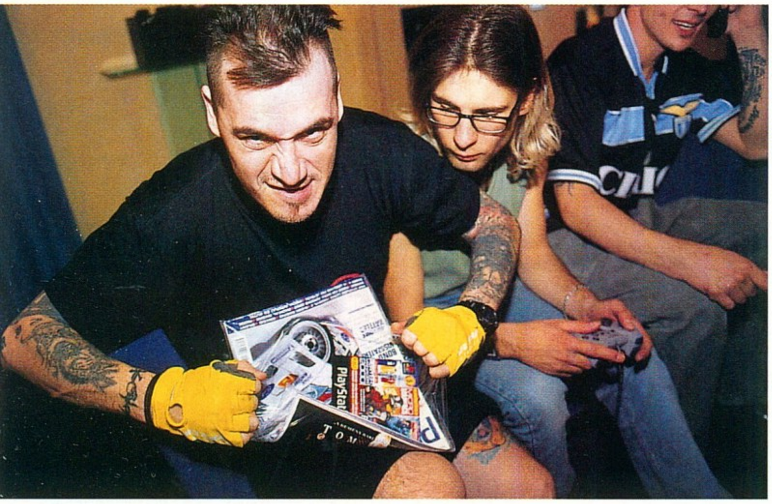
A Balázs játék nyertesei:
Juhász Miklós, Törökszentmiklós - Tóth Viktor, Budapest - Balla László, Dunaújváros - Lippay Csaba, Miskolc - Juhász Gábor, Budapest.
A helyes válasz a Megálló volt. Gratulálunk!



MI LENNE HA?

Az Action játéka túlélőjáték lenne. Buszba pakolás időre, a busz javítása, pontosan a koncertre érkezni úgy, hogy legalább egy focimeccset meg kell nézni valahol útközben.

A sikeresen teljesítő játékosok pedig egy-egy gyönyörű lányról vehetnek le ruhadarabokat.



PSM **versus Action No. 1.**

felet, de a többiek azonnal tudnak egy-két konkrét ellenpéldát. Azt viszont az egész zenekar bírná, ha valamelyik Action dal bekerülne a játékba. A *FIFA 2000*, mindenki szerint jobb, mint az elődje, szebb és jobb. Nincs ellenvetésünk. Az Action turnébuszában is van gép. Senkit nem zavar már, hogy lassú a jármű. Sőt, néha nem is akarnak kiszállni, ha még nem fejezték be a mérkőzést. Debrecentől Budapestig három világbajnokságot lehet végig játszani. Sőt kifejlesztettek egy speciális módszert, hogy két ember tud egy joypaddal játszani. Az egyik irányít, a másik cselez, rúg, szerel. Ezzel a taktikával, egy kis gyakorlás után egyszer már Kolumbiát is sikerült lenyomni. Szasza bólogat. A *PSM* pedig nem talál zavakat.

LEVEL 4

Rouge Trip

Egy újabb Twilly kedvenc. Bár a többiek szerint ez a játék teljesen értelmetlen, de anyag érdeklődéssel figyelik a bemutatót. A mentőautó (Twilly kedvence) rutinosan kerüli ki csapdákat, szedi össze a turistákat. A zenekar többi tagja pedig azt találgatja, hogy miért van az, hogy Twillynek minden olyan játék bejön, ami 3-13 éveseknek szól. Közben Szasza élőben bemutatja, a kedvenc kétdimenziós vámpíros játékából (*Castle Mania*) a figurák mozgását. Miksa pedig azt találgatja, hogy az *Egér a Marsonban* a főszereplő fülei nem mozogtak, amikor elfordította a fejét. Elhangzik egy történet, amikor sírva fakadtak egy éjszakányi játék után a *Tomb Raider* víz alatti pályáját látva. Twilly elkenődve kikapcsolja a gépet, a többiek nem értik a játék lényegét. A *PSM* már erősen sejtette, hogy nem ok nélkül közömbösek. Az *NHL Face Off 2000* még hátra van.

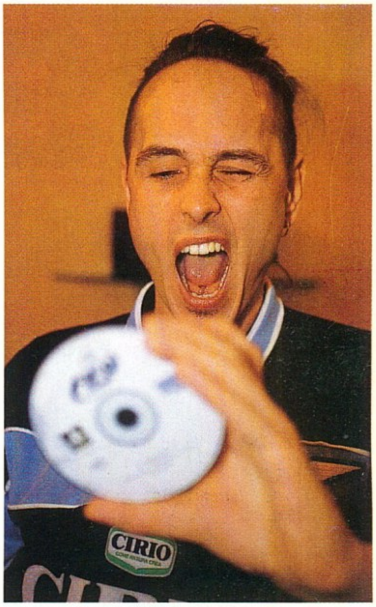
LEVEL 5

NHL Face Off 2000

A jégkorong a legkirályabb. Ez az Action elsöprő véleménye, bár nagy szükség lenne egy vízilabda szimulátorra is. A srácok különösen női ellenfelek ellen mérkőznének. Annak ellenére, hogy jégkorongban mérhetetlen tapasztalataik vannak, a játék menüje megfőzte az egész brigádot, a *PSM*-et is beleértve. A fiúk a '99-es változatban szerzett rutinjuk alapján végül is megoldják a kérdést. Mindenki együtt énekli a meccs előtti himnuszt. Szasza kifejti, hogy aki a sportjátékokban kikapcsolja a szabályokat, az nem erre a világra való. A szabályok azért vannak, hogy betartsák őket. Igazából nem lehet kikapcsolni őket a pályán sem. Hasonlóan lehangoló az, ha valaki cheateket használ. Egy játékot illik végigvinni csalás nélkül is. A mérkőzés a *PSM* számára követhetetlen, bár rajtunk kívül mindenki tudja, mi történik. A végeredmény is ködbe veszett, de a hangulatot, amit a srácok produkáltak, azt nehezen lehet elfelejteni. A *NHL Face Off 2000* megállta a helyét a szakértők elOtt, különösen az apró grafikai újítások kaptak hangsúlyt, mint pl. a beremegő palánk, amikor valaki nekiütközik.

A teszt végeredménye nem kétséges. Sport és autóversenyek, kivéve Twillyt, aki több *Quake*-et szeretne. A csapat lenyűgöző energiája nem kétséges. A stúdióba sem teszik be a lábukat PlayStation nélkül. Amikor tehetik, egyfolytában játszanak. A rekordot Szasza tartja három nap folyamatos játékkal. A titkos módszeréből csak a kitartását árulja el. A többi...

A játékszeánszok között a srácok néha zenélnek is. Az új lemezük mostanában került a boltokba, amikor hallgatod, vedd elő a kedvenc játékodat. Ha csapsz egy kört a Laguna Secán, vagy shotgunnal nyomulsz mindenki ellen, az Action zenéje új dimenziókat nyithat előtted. A legközelebbi alkalom, hogy élőben lásd őket egy nagy koncerten az Szeptember 22-én lesz a Petőfi Csarnokban. Már most köss csomót a zsebkendődre. ■



PSM **versus Action No. 2.**

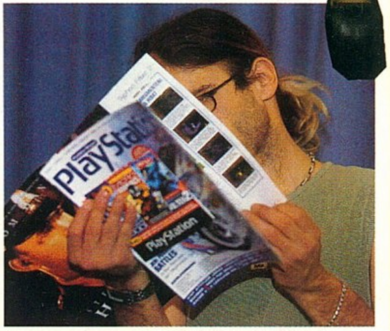


Ez még **nem a törésteszt**





Gól! **Akár egy világbajnoki döntőn**



PSM **versus Action No. 3.**

Levélcím: Computer Média Kiadó Kft. 1306 Budapest 35 Pf.: 141 E-mail cím: psm@cmk.hu

VISSZHANG

OLVASÓI RAJZ GALÉRIA * MENNYIBE KERÜL MAJD A PS2? * A NYERTESEK NÉVSORA



Aki a leveleket kibontja, átolvassa és megválaszolja: KLAUSZ ANIKÓ

HOGY NÉHA MENNYIRE hasonló egyes széles látókörű és felvilágosult levélírónk véleménye és az enyém, annak ékes bizonyítékaként álljon itt egy rövid idézet. Korábban volt, aki kissé elsietettnek érezte PS2 cikkeinket, de:

„Kedves PlayStation magazin!
Szeretném megkérdezni, hogy a PS3 megjelenik-e a PS2 után egy évre rá, mert az Interneten azt olvastam egy év múlva kiadják. Ez igaz-e vagy sem? Légyszi írjátok meg.
Előre is köszönöm"

Kovács Gábor

Kedves Gábor, vettél egy időgépet, vagy mi? Mi földhözragadt kisemberek még csak a PS2-ről álmodozunk, Te máris 3-ast akarsz? Megnyugtató, hogy ennyire lépést tartasz a rohanó világgal, de a szerkesztőség kollektív véleménye szerint a PS3 megjelenése legalább 2-3 évvel a PS2 után várható. Az igaz ugyan, hogy a PlayStation3 nevet a Sony már le is védte, de az csak annyit takar, hogy a következő fejlesztés is elindult már. Ami egyelőre nyilván a gondos tervezés szakaszában járhat, amikor mindenki a legmerészebb fantazmagóriáit próbálja meg ezerrel megszorozva papírra vetni. De az is lehet, hogy az egész csapat most valami tengerparton heverészik önmagával



Final Fantasy VIII., Molnár Zsolt



Dino Crisis, Garamvölgyi Dénes

elégedetten, és csak az esti bulin jár az eszük...

Most pedig képeket küldők következnek, mert vannak ám!

„Hali PSM!
Az újság király! Azért tetszik, mert itt mindenki kedvére válogathat, ki milyen stílust szeret. Jó, hogy van az újsághoz CD is! Én a mászkálós és a verekedős játékokat szeretem, mint a Resi 3 és Tekken stb. Azt szeretném megtudni, hogy Magyarországon mennyibe fog kerülni a PSX2? Ha esetleg tudtok kódot az Evil Zone-hoz vagy a FF VIII-hoz, (NTSC) megköszönném. Az első és második PSM nincs meg, ha van felesleges újság, kérlek küldjetek! Csak így tovább! Köszönettel:"

Polyák Tamás, Kiskörös

Kedves Tamás! Hogy mennyibe kerül, azt mi is szeretnénk tudni! Nem lesz olcsó, annyi biztos. Kódok a PlayStation Tipp újságban vannak. Rajzot köszi (király!), újság megy, csaó.

„Kinyitottátok a borítékot és gondolhatjátok: Már megint egy rajongó levele. Hát igen. (Hát nem is baj – szerk.) *Az újság nagyon jó. Kedvenc játékaim a harmadik személyű kalandjátékok (Tomb Raider, Resident Evil, Dino Crisis), és mintha ezt a lapot nekem írtátok volna, rengeteget olvashatok róluk. 100%-ig meg vagyok elégedve mindennel. Megbecsülésem jeléül fogadjátok a mellékelt rajzot. Maradok hű olvasótok:"*

Garamvölgyi Dénes, Budapest

Mi magunk csak nagyjából 99,9999%-ig vagyunk önmagunkkal elégedettek, és ez a felpontozás a részedről igen jól esett. A rajzot köszi, meglepit küldünk, mert most olyanunk van.

„Kedves PSM!
Ezt a rajzot a kisfiammal készítettük nektek, aki 8 éves és nagyon szereti a PlayStationt. Szinte a lap megjelenésével egyidőben vásároltuk a PSX-ünket, és a magazin a legfőbb irányadónk az új CD-k vásárlásánál. (ami igen rendjén való – szerk.)
(...) Viszont gyakran találkozunk olyan szakkifejezésekkel, amelyek csak a bennfentesek számára közérthetőek. Tervezitek-e egy összefoglaló magyarázat rovat indítását? (...)
További sok sikert kívánva a laphoz, üdvözlettel:"

Molnár Zsolt és Molnár Márkó, Bonyhád

Igen, kedves Molnár család, fontolgatjuk a dolgot. Nem ígérem biztosra, de azért majd lapozgasd csak figyelmesen a következő számokat, hiszen valóban, a frissen beszállókra is gondolnunk kell. A rajzokért cserébe ajándékot küldünk.

Az olvasói galéria remekei után következzenek a remegő kézzel kihúzott nyertesek, akik boldogan ölelhetnek majd keblükre néhányat kedvenceik közül. Vagyis:

Hangódi Csaba, Budapest – Seifer
Bereczki Bernadett, Budapest – Meowth
Kiss Noémi, Pécs – Iron Express
Boros Péter, Budapest – Poké Ball
Balla László, Duanújváros – Steel Hrap
Váradi Zsolt, Budapest – The Cron
Kovács István, Budapest – Poké Ba
Blaster
Fazekas Anikó, Győr – Pikachu

Az igazság Fájl írójának pedig Prof.
rene fog gusztustalankodni. Minde
rencsés nyertesnek gratulálok, jó s
kozást PSX1, PS2 és egyeseknek PS
sziasztok, írjatok!

Klausz

SZTÁR LEVÉL

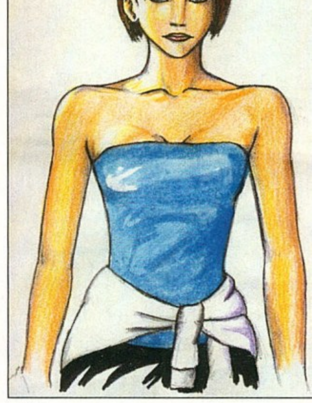
„Kedves PSM!
2000-ben ez a legjobb valaha megszerkesztett újság. Nagyon szeretem és rendszeres olvasója vagyok. A demok és a tippek is szenzációsak. Mióta az újságot olvasom, azóta belemélyedtem a PS világába. Sok kedvenc játékom van, de nálam a legjobbak a Crash Bandicoot és a Metal Gear (...) Hűséges olvasótok,"

Kriszt Antal, Paks

Aki azt kérte, hogy hadd nyerjen egy *Metal Gear* figurát, mert az a kedvence, és a korábbi pályázatról lemaradt. Mivel pedig a Levelezés rovat minden alkalommal váratlanul valakinek a kedvére tesz, hát legyen. Liquid Snake reméljük megfelel majd. Jó játékot, és küldj még bátran rajzokat, mert ez telitalálat volt.



Figyelem! Mellékhatások tekintetében olvassa el a betegtájékoztatót, vagy kérdezze me kezelőorvosát, gyógyszerészét!



Jill, Polyák Tamás

LETÖLTÉS

FEL, LE, UGORJ, TŰZ, NA MÉG ÁÁÁÁÁÁÁÁÁ.... ÍME AZ EHAVI TERMÉS





SZERKESZTETTE:
Catherine Channon

A hogy azt egyszer egy aranyos táncoló béka mondta: ideje szembenézni a zenével. Itt az ideje szó szerint felkapcsolni a fényeket. Eljött az idő, hogy elkezdjük az egész... Bocs. Csak sikerült a lemezre csempészni egy *Muppet* videót, és ettől te is egyből így kezdesz majd gondolkozni. Mindegy, emellett itt lesz még a *Champions League*, a hipererőszakos *Urban Chaos* **(8/10-t kapott az előző számban), a csatakos** *WWF Smack Down* **és a zseniális** *Everybody's Golf 2.* **Ja, és persze a** *Muppets* **Szeretem a** *Muppets-et.* **Tényleg.** **Catherine Channon**

A 11. LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az x-et használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Problémáid vannak a CD-vel?
Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!



Az irányítás eleinte kissé bonyolultnak tűnhet, de megéri vele kísérletezni

UEFA Champions League: Season 99/0

KIADÓ	Eidos
MŰFAJ	Futball-szimulátor
VERZIÓ	Játszható demó

A demó egy barátságos meccs a Manchester United és a Chelsea között. Játszhatod egyedül, vagy akár az egyik cimboráddal.

Irányítás

Alapvető irányítógombok:
↑ ↓ ← → Mozgás

Labda nélkül:
- ⊗ Álló szerelés
- ▢ Becsúszó szerelés
- L1 Lenyomva tartva sprint
- R1 Játékos-váltás

Labdával:
- ⊗ Passz
- ▢ Magas passz / lenyomva tartva passz nagyobb távolságra
- R2 Rúgás / lenyomva tartva rúgás nagyobb távolságra
- ○ Lenyomva tartva erős lövés
- △ Keresztátadás
- △ Keresztlabda, ha az ellenfél kapujához közel vagy
- L1 Labda előrepöccintése
- L2 Lenyomva tartva közelítés a kamerával

Mikor a labda a levegőben van:
- ⊗ Passz fejelve
- ⊗ Emelt fejelés, mikor az ellenfél területén vagy
- ▢ Fejelés
- ○ Kapáslövés
- △ Labda irányítása

A kapussal (labda a kézben):
- ⊗ Labda gurítása
- ⊗ Kidobás / kirúgás
- ○ Labda leejtése

További infók:
Lapozd fel az előző havi számot a teljes leírásért.





Mel talán egy kissé nem olyan sovány, de ez láthatólag nem befolyásolja a képességeit. Ezt a lyukat négy ütésből könnyedén be lehet venni





Csak kinyújto… kezed áll rendelk… sedre alaphelyzet… a védekezéshez, … kardot felmarva … három-négy csapá… sal lekaszabolhat… az elszánt zombi…



Everybody's Golf 2

■ **KIADÓ**	SCEE
■ **MŰFAJ**	Golf-szimulátor
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

A demónkban a Balata Country Club pályájára léphetsz, ahol játszhatsz mint Mel, vagy a némileg agilisabb Chip. A zöld pázsiton te és legfeljebb három haverod versenyezhettek.

■ Irányítás

L1/R1 Klub kiválasztása

A labda elütése előtt:

↑/↓ Kamera látószögének mozgatása

←/→ Kurzor mozgatása célzáshoz

SELECT Ponttábla nézet

Kezdőlyuk áttekintés:

⊗ Ütőerő és becsapódás beállítása a sávon

△ Közelítés

◎ Távolítás

▢ Ütőerő váltogatása

L2 Ütés közbeni keresztmetszet

R2 Kamera alapállapotba hozása közelítés / távolítás esetén

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzió több módot kínál, mint amit egyáltalán ki leszel képes próbálni, mint például a Stroke (ütés alapú pontozás) játék, a Match (meccs), a Tournament (bajnokság), a Vs (egy-egy elleni játék), a Nine Hole Par (kilenc-lyukas játék) és a Training (gyakorlás). Ezek mindegyikén a 13 karakter egyikével mehetsz végig

■ További infók

Várd meg a szemlét a következő számban.

MediEvil 2

■ **KIADÓ**	SCEE
■ **MŰFAJ**	3D akció / kaland
■ **VERZIÓ**	Játszható demó

A feladatunk az, hogy megakadályozzuk a gonosz Lordot abban, hogy átvegye a viktoriánus London utcáin kóborló élőhalottak irányítását. A demóban Den barátunk fegyvertelenül találja magát egy régi múzeumban, úgyhogy irány az első szobába, ahol zúzd be az üveget, ragadd meg a kardot, és kezdődjön a mulatság...

■ Irányítás

Bal kar:

↑ ↓ ←→ Mozgás / mászás

Jobb kar: kamera irányítás

⊗ Egy gombnyomás a szimpla lendítéshez

⊗ Két gombnyomás a dupla lendítéshez

⊗ Három gombnyomás a kombó-lendítéshez

▢ Másodlagos támadás (nyo… le és tartsd lenyomva a különleges támadáshoz szükséges erőgyűjtéshez)

△ Védekezés (pajzzsal)

Lekuporodás (pajzs nélkül)

△ Futás közben: merész roha…

◎ Ugrás

L1 Célpontváltás

L2 Lenyomva tartva kamera forgatása balra

R2 Lenyomva tartva kamera forgatása jobbra

SELECT Leltár megnyitása

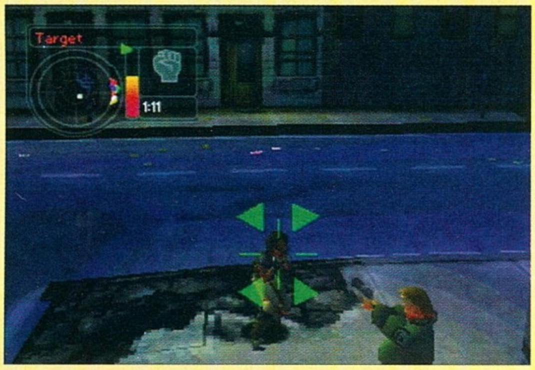
■ Egyéb jellemzők

Szerencsére ez alkalommal Dan új fegyverek egész armadájához juthat hozzá, hogy lenyomja a rosszfiúkat

■ További infók

Lapozz a 064.oldalra a teljes leíráshoz





Ahogy az a játék nevében szerepel – teljes a káosz. Már a legelején a sűrűjébe csöppensz; a képernyő bal-felső sarkában található radar segítségével találhatsz rá a város különböző részein elszórt célpontokra



Urban Chaos

- **KIADÓ** Eidos
- **MŰFAJ** 3D akció / kaland
- **VERZIÓ** Játszható demó

A feladatod a demóban az lesz, hogy biztonságban kiszabadítsd a túszokat (könnyű lesz őket felismerni, mert kék egyenruhát viselnek, és integetnek a felemelt kezükkel) az egyik környéki banda fogságából, és hogy ezután kijuss élve.

Irányítás

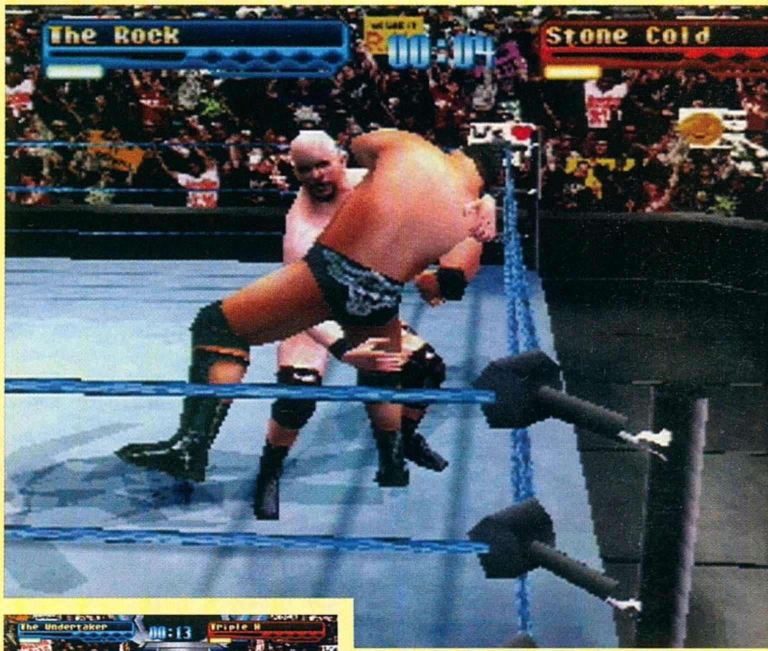
↑ ↓ ← → Kocogás
○ Összekuporodás, futás közben sprint, Tárgy felvétele / elhajítása, Járműbe beszállás / járműből kiszállás, kar meghúzása, beszélgetés egy személlyel, gyanúsított letartóztatása, test átkutatása
✕ Ugrás, ugró rúgás
□ Ütés, kiválasztott fegyver elsütése
△ Rúgás, becsúszó gáncs
L1 Első személyű nézet
L2 Kamera forgatása balra
R1 Harc közben a lehetséges ellenfelek közötti váltás
R2 Kamera forgatása jobbra
SELECT Leltár (A ✕ kiválasztja a tárgyat, és kilép a leltár-nézetből)
START Játékon belüli menü előhívása

Egyéb jellemzők

Az itt szereplő küldetés csak egy töredéke annak, ami a teljes verzióban szerepel

További infók

Nézd meg az előző számban található szemlét, ahol az *Urban Chaos-t* egy utca hősének kijáró 8/10-re értékeltük.





A demóban szereplő mind a négy játékosnak megvan a maga jellemző mozdulata. Ezek fel vannak sorolva a karakter-kiválasztó képernyőn, és az ujjakat rendesen megtornáztatja majd a kivitelezésük, de szerintünk egyet fogtok velünk abban érteni, hogy megérik az erőfeszítést...



WWF Smack Down

- **KIADÓ** THQ
- **MŰFAJ** Pankráció-szimulátor
- **VERZIÓ** Játszható demó

A *WWF* sorozat legújabb tagjában az összes kedvenc pankrátorod megtalálható. Ebben a demóban négy karakter közül választhatod ki a neked leginkább szimpatikust; a rendelkezésre álló verőemberek: Triple H., a hihetetlenül csúszós Rock, a hírhedt Undertaker, és utoljára, de legkevésbé sem utolsó sorban a túlméretes Stone Cold. Érezd meg az izzadság ízét egy meccs alatt, amit egyedül, vagy akár a haveroddal is játszhatsz.

Irányítás

↑ ↓ ← → Pankrátor mozgatása
✕ Ütő támadások
○ Lendítés a kötélnek
↑ ↓ ← → +○ Ráfogásos támadások
□ Hátrálás / visszatámadás
△ Futás
↑ ↓ ← → +△ Kötéltartó pózna megmászása
↑ ↓ ← → +R1 Kimászás a ringből
△ Becsúszás a ringbe
R1 Partnercsere
↓ +○ Ellenfél leszorítása

Egyéb jellemzők

A telje verzióban elkészítheted saját pankrátorodat

Videó Galéria

A *PSM* RENDSZERES KÖZVETÍTÉSE A HOLNAP JÁTÉKAIRÓL

WTC World Touring Cars

■KIADÓ Codemasters
■MŰFAJ Vezetés-szimulátor
■VERZIÓ Videó

Mostanában úgy tűnik, hogy a jó minőségű vezetős játékok olyanok, akár a buszok – egy csomó ideig vársz, és egy sem szédeleg arra, de amikor jönnek, legalább kettőre számíthatsz... Az első most a Codemasters *TOCA* sorozatának legújabb frissítése. Az angol Túrakocsi-bajnokság szabályait félretéve a fejlesztők inkább a nemzetközi ízlés által meghatározott igényeknek próbáltak megfelelni; A 23 valójában is létező kört tartalmazó pályaválasztékban például az amerikai Laguna Seca Raceway is szerepel. Ez alkalommal a 43 autó kezelése, és – ha netalántán elvesztenéd az irányítást – a sérülések modellezése is sokkal élethűbbre sikeredett. Készülj fel tehát egy éles balkanyarra, aztán egy kemény jobb-fordulóra a helyi játékforgalmazóhoz...





Készülj fel arr hogy abbahagyd a mulást, és elkezdj zetni, mert ennél jó val több várható ne sokára egy játszhat demó formájában...

Colin McRae 2.0

■KIADÓ Codemasters
■MŰFAJ Rally-szimulátor
■VERZIÓ Videó

Az elmúlt év során egy masszív fejlesztőcsapatot zártak egy Warwickshire közeli stúdióba, ahol veszélyesen közel kellett dolgozniuk Messre Gristhez és McRae-hez; itt a lehetőség, hogy megnézd, mire voltak képesek. Elképedve táthatod a szád az olyan effekteken, mint a kipufogócső tűzköpése a gázkar felengedésekor, vagy mint a szikrák tükröződése a nedves aszfalton. Döbbenten ülhetsz azon csodálkozva, hogy az autók kezelése milyen módon függ az út minőségétől és az időjárási körülményektől. Lihegve kapkodhatod a levegőt, mikor odaértél a játékkereskedőhöz, hogy már előre lefoglalj egy példányt a júniusi megjelenésből...

Több hónapnyi várakozás után a *McRae* folytatása már olyan közel v hogy szinte érezni motorolaj szagát. Éljenek a király második részek!





Muppet RaceMania

■KIADÓ SCEE
■MŰFAJ Gokart-verseny
■VERZIÓ Videó

A szombat este mindig is a *Muppet* estéje volt... Ha létezik valami, ami visszahozhatja a gyermekkor kedves emlékeit, hát az Miss Röfi, Breki, Gonzo, és a csapat. Nagy nehezen a SCEE összeszedte magát, hogy elhozza kedvenc szereplőidet a PlayStationre, méghozzá egy saját fejlesztésű versenyjáték keretein belül; úgyhogy az egyetlen dolgod az lesz, hogy hátradőlsz, és figyeled a videót...



A malachölgy visszatért, és ez alkalommal komolyan gondolja... Ezek után soha többé nem látod majd ugyanolyannak a videojátékokban szereplő állatokat



Spider-Man

■KIADÓ Activision
■MŰFAJ 3D akció / kaland
■VERZIÓ Videó

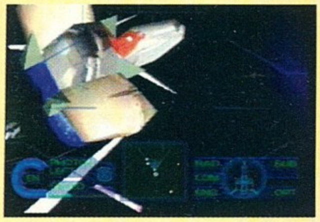
Bizsereg már a pókösztönöd? Érzed már a késztetést, hogy felhúzd a maszkot, egy pár piros csizmát, és hálólabdákat lövöldözz a nappalidban? Eláruljuk, hogy ennek mi az oka. Csupán annyi, hogy érzed a szuperhősök tagadhatatlan jelenlétét a *PSM* demó CD-n. Ahhoz, hogy teljes szépségében élvezhesd a demót, csak nyomd le a ⊗-et a *„Spider Man Rolling"* feliratnál, amely a TV-den jelenik majd meg. Ahogy azt Chad Finley, a *Spider Man-t* fejlesztő Neversoft vezető tervezője nyilatkozta: „Azon a napon, amikor képesek voltunk felvenni a kontrollert, és leugrathattuk Pókembert egy felhőkarcolóról, kilőhettük a hálóját, és több száz lábnyit lenghettünk a levegőben, mielőtt odatapadtunk volna egy másik felhőkarcoló oldalára, hogy aztán felmászhassunk a tetejére – na akkor éreztük azt, hogy játékra vittük az igazi Pókfejet – és ki voltunk ütve!" Te is ki leszel, amikor meglátod akció közben.

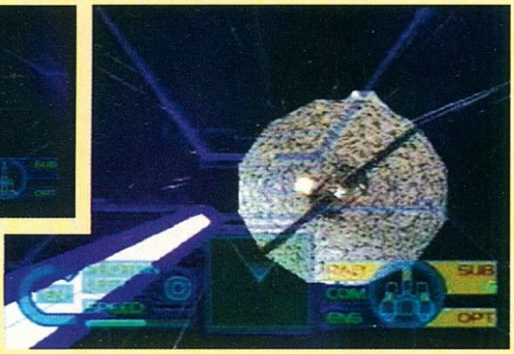






Úgy kapja el a tolvajokat, akár a legyeket... Akkor ez tisztára olyan, mint Columbo. Vagy legalábbis hasonló. Csak Lycra cuccokban. Nagy szemekkel. Huhh, micsoda hős!





Egy újabb győzedelmes retro feldolgozás – a *Star Luster* 21. századi változata látható a képen

Star Ixiom

KIADÓ	SCEE
MŰFAJ	Űrstratégia
VERZIÓ	Videó

Érettebb olvasóink még emlékezhetnek egy *Star Luster* elnevezésű játékra, és boldogan hallják majd, hogy egy komolyabb nagygenerálon esett át (azonkívül a neve is megváltozott) pénzbedobós napjai óta. Ha esetleg nem lett volna szerencséd az említett csodához, a *Star Ixiom* egy 25. századi űrháború kellős közepébe repít, még ennél is pontosabban egy vadászgép pilótaülésébe. Hát – az Erő legyen veled...

A KÖVETKEZŐ HAVI DEMÓ CD-N

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

- LÉGGÖRI A **TONY HAWK'S PRO SKATER-REL**
- NAGY SAJTOSPIZZA A **RADIKAL BIKERS-SZEL**
- NAGY FOGAK - EZ A **VAMPIRE HUNTER**
- ERŐS HIDEGLELÉS AZ **IN COLD BLOOD-BAN**
- ÉS VILLÁMGYORS LABDÁK AZ **EURO 2000-BEN**
- PLUSZ A **STAR OCEAN2**, A **STAR IXIOM**, A **HOGS OF WAR**, A **WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER**, ÉS MÉG SOK JÁTÉK EXKLUZÍV DEMÓJA!



World Champ' Snooker



Star Ixiom



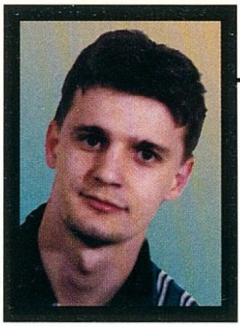
Star Ocean 2



Tony Hawk's Pro Skater 2



Radikal Bikers



Cheat, Cheat... játsszál csak, én álmodom!

A havonta beérkező levelek mennyiségét vizsgálva, melyek a szobámban tornyosodnak, gyakran felmerül bennem a kérdés: nem akarjátok, vagy nem tudjátok „tisztán" végigvinni a játékokat?! Szinte minden levél kéréseket, kódokat, könnyítések utáni epedezést tartalmaz. A PSM Tündérke varázsereje szerencsétekre hatalmas, és reméljük, akad olyan kódja is mely ezt az erőt és türelmet örökéletűvé teszi.

Miért jó, ha úgy nyersz meg egy csatát, hogy kifogyhatatlan lőszered van, sebezhetetlen vagy, esetleg annyi pénzed van, hogy rögtön a legjobb autókat tudod megvenni? Valószínűleg sokkal könnyebb, csak közben az igazi értéket veszti el az egész. Magát a játékot, magát az örömet. Biztos vagyok benne, hogy amit a saját erődből vittél végig, (esetleg háromnegyedig) az többet ér minden kódnál, csalásnál.

„Mit akar itt, ezzel a hittérítő dumával, mikor az egész világ ilyen - lopnak, csalnak, hazudnak... gondolják sokan magukban." Nem, én sem vagyok szentebb senkinél, de még egyetlen játékhoz sem használtam kódot. Éppen azért, mert ez JÁTÉK, nem életre-halálra megy, itt nem lehetek vesztes. Igaz, hogy emiatt sok játék befejezetlenül hever a tokjában, hiszen nem tudtam elejétől a végéig lejátszani, mert agyonlőttek, elkaptak, vagy gyorsabbak voltak nálam. De megpróbálom a legjobbat kihozni magamból, próbálkozok rendületlenül újra és újra. Hiszen ez JÁTÉK, itt mindig akad még egy esélyem. Akkor meg minek csapjam be saját magam.

Persze minden ember más és más, ez így van rendjén. Elfogadom, hogy kódokat használsz a játékban, de legalább annyit tegyél meg, hogy ne az első játék alkalmával használd a cheateket. Próbáld ki magad! Játssz!

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu



MÚLT LAPOK

A *PSM*-től kapod a cikkeket és híreket. Mit tegyél, ha valahogy kihagytál egy számot? Ez az oldal segít – vagy nézd meg az előfizetést a 77. oldalon.



A CD-n: Omega Boost, Croc 2, Anna Kournikova Tennis, Aironauts, Time Slip, Opera of Destruction, Total Drivin... stb.



A CD-n: Speed Freaks, Tony Hawk's Pro., Bugs Bunny, Evil Zone, Rat Attack, UM Jammer Lammy, Tekken 3... stb.



A CD-n: Wip3Out, No Fear Downhill, Point Blank 2, Lego Racers, RIC Stunt Copter, F1 '99, Mission Impossible, 40 Winks... stb.



A CD-n: Quake II, Dino Crisis, MGS Special Missions, This Is Football, LOK: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan... stb.



A CD-n: TR: The Last Revelation, Spyro 2, Mission Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross... stb.



A CD-n: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Pong, Atariland... stb.



A CD-n: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, NHL 2000, Pac-Man World, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Music 2000, Action Man, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One (demók), Colony Wars, Micro Maniacs... stb.



A CD-n: Le Mans 24 Hour, Colony Wars: Red Sun, Rollcage Stage II, Space Deb-ris, + letölthető cheatek... stb.



A CD-n: Syphon Filter, Micro Maniacs, Player Manager 2000, Renegade Racers, Radikal Bikers, CW: Red Sun... stb.

MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft-OS ÁRON, A MELLÉKELT KUPONON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467 6720
Tel./Fax: (1) 457 1123
E-mail: psm@cmk.hu



A fejlesztői pokol...

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

NICK KAPCSOLATÁT LOTHARRAL, A CSODAKUTYÁVAL TOVÁBB BONYOLÍTJA EGY ÁLOM ÉS EGY ZENEMŰ



Már megint itt vagytok? Csak vicceltem. Isten hozott titeket A Játék Története című írásom legújabb részében. Amely, meg kell hagyni, egy igen kacskaringós történet. Néha még abban is kételkedem, hogy valaha vége lesz. Néha talán ti is kételkedtek benne... De most jöjjön a folytatás.

Február 28., hétfő délelőtt
Bocs a lehúzó bevezetőért, srácok, de drámai módon felfokozódott a helyzet itt, a Lothar Művek háza táján. (Lothar természetesen nem más, mint a játékunkban szereplő szuperkutya.) Mike-ot, az eddigi játéktesztelőt választották meg producernek, én pedig úgy gondolom, hogy ezek után jobb lesz nyitva tartanunk a szemünket. Remélem, Mike megérti majd, hogy építő jellegű kritikának, és nem sértésnek szánom, amikor azt mondom, hogy ő erre a posztra túlságosan pesszimista és visszahúzza a csapatot. Délután lesz egy megbeszélés, ahol Mike - ígérete szerint - „körvonalazni fogja gondolatait a továbblépéssel kapcsolatban." Ezt örömmel hallom, mert pillanatnyilag úgy tűnik, hogy minden visszafelé fejlődik.

Február 28., hétfő délután
Meg kell mondanom, hogy Mike elég szépet alakított a megbeszélésen. Először is biztosított róla mindenkit, hogy a játékot el fogjuk készíteni, csak némi „módosítással és finomítással." Ezen kívül kifejezetten arra kért mindenkit, hogy minden változtatás előtt konzultáljanak velem, mivel úgy látja, hogy nem érvényesülök anynyira, mint amennyire kellene. Ebben egyetértünk. Nem szívesen politizálok, de tényleg ez a helyzet. Végül is egy játék elkészítéséhez nem csak egy-két napos programozás, hanem hozzáértő irányítás is szükséges.

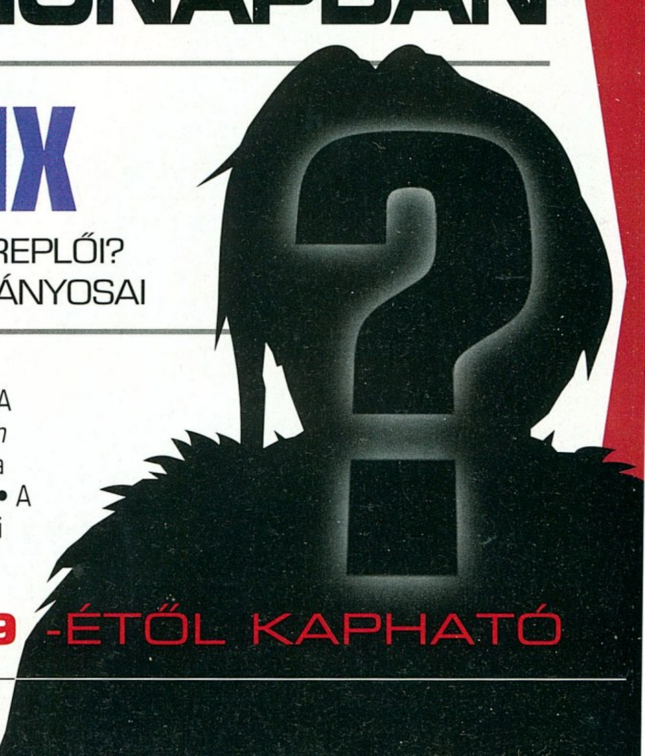
Február 29., kedd
Tegnap éjjel kutyákról és macskákról álmodtam. Mintha a játék egy új, Bevittek a Sűrűbe (jó név, mi?) című szintjén játszottam volna, ahol is a valamely okból megvadult Lothar kergetett abban a meggyőződésben, hogy én valami újfajta kutyaeledel vagyok, ami mindenhatóvá teszi őt. Az volt a furcsa az egészben, hogy közben végig ordítozott, hogy találjam meg az előre vezető utat. Én azonban csak futkostam ide-oda, és amikor megpróbáltam szembeszegülni vele, akkor kiderült, hogy nem tudom mozgatni a karomat. Mikor felébredtem, teljesem el volt zsibbadva a karom, mert elfeküdtem. Tényleg igaz az a bölcsesség, hogy a játékfejlesztőknek éjjel-nappal játékokkal kell foglalkozniuk.

Március 2., Csütörtök
Mick, a saját korát kissé megelőző zeneszakértőnk megmutatta néhány már elkészült szint zenei aláfestését. Elég jó, bár kissé erős zenék, némi Euro-Trance beütéssel. Szerintem egy kicsit viccesebbnek kéne lennie, hogy jobban passzoljon a rajzfilmszerű játékhoz. Ekkor belép Mike, és - micsoda meglepetés - tetszik neki a zene, majd kb. egy órát töltenek azzal, hogy Mick megmutatja neki, hogyan működik a zeneszerkesztő program. Ismét az az érzés kerít a hatalmába, hogy kezdünk elveszni a részletekben. Lesz valaha is valami ebből a szerencsétlen játékból?

Március 3., péntek
Végre megtörtént. Mike behívott, és azt mondta, hogy „tanácsadói" szerepet kellene vállalnom a játékban. Azt is mondta, hogy nem tetszik neki, hogy olyan sokat árulok el a játékról ebben a rovatban. De ne aggódjatok, a történet happy end-del végződik, és mivel minden cikket egy hónappal előbb írok meg, a következő havi még biztosan megjelenik. Ne feledjétek, ha a nagy testvér figyel titeket, mindig legyetek lépéselőnyben...

A következő hónapban: Egy újabb szervezeti átépítés után elkészül a játék béta verziója, ami - mint azt egyszer már említettem - kutya szerencse...

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN



FINAL FANTASY IX

SZUPERTITKOS! KIK A FINAL FANTASY IX FŐSZEREPLŐI? KULISSZATITKOK ÉS AZ ÉV JÁTÉKA CÍM VÁROMÁNYOSAI

PLUSZ! Az EA új FIFA játéka, az *Euro 2000* - szemle és játszható demó • A *Gran Turismo 2* és a *Resident Evil 3* bemutatásának soron következő részei • *In Cold Blood* - exkluzív előzetes • Tudósítás a Tokyo Game Show-ról plusz interjú a Namco-val - a téma a PS2 két legjobb játéka, a *Ridge Racer V* és a *Tekken Tag* • A legfrissebb hírek a *World Touring Cars*-ról • *Spider Man* újdonságok • Túl a Kínai falon a *Rayman 2* készítőivel • És még sok minden, ami már nem fért ide...

A 12-DIK SZÁM JÚNIUS 09-ÉTŐL KAPHATÓ


„A REMÉNY RABJAI" RENDEZŐJÉTŐL
TOM HANKS
CSODÁK NÉHA
A LEGLEHETETLENEB
HELYEKEN TÖRTÉNNEK..
STEPHEN KIN
HALÁLSORON
A FLAMEX FORGALMAZÁSÁBAN A UNIVERSAL PICTURES / CASTLE ROCK ENTERTAINMENT BEMUTATJA A DARKWOODS PRODUKCIÓJÁBAN TOM HANKS „THE GREEN MILE" DAVID MORSE
BONNIE HUNT MICHAEL CLARKE DUNCAN JAMES CROMWELL MICHAEL JETER GRAHAM GREENE DOUG HUTCHINSON
SAM ROCKWELL BARRY PEPPER JEFFREY DeMUNN PATRICIA CLARKSON HARRY DEAN STANTON ZENE THOMAS NEWMAN JELMEZTERVEZŐ KARYN WAGNER
VÁGÓ RICHARD FRANCIS-BRUCE, A.C.E. LÁTVÁNYTERVEZŐ TERENCE MARSH FÉNYKÉPEZTE DAVID TATTERSHALL, B.S.C. KÉSZÜLT STEPHEN KING REGÉNYE ALAPJÁN
PRODUCER DAVID VALDES ÉS FRANK DARABONT A FORGATÓKÖNYVET ÍRTA ÉS A FILMET RENDEZTE FRANK DARABONT
FLAMEX FILM
PEPSI TÁMOGATÁSÁVAL
DOLBY DIGITAL IN SELECTED THEATRES
© 1999 Universal Studius All Rights Reserved.
www.thegreenmile.com www.halalsoron.hu
CASTLE ROCK ENTERTAINMENT
UNIVERSA


LÁTTAD
MÁR
AZT
A KIS
UGRATÓT
A NÜRBURGRINGEN
A HARMADIK
KANYAR
UTÁN?
MOST MAJD
MEGLÁTOD!
Ülsz egy karosszékben, nézed, a külföldi versenypályán száguldó autókat. Úgy tűnik Te is köztük vagy. Érzel minden kis bukkanót és göröngyöt. Néhány milliméterre vagy csupán a súlyos balesetektől. Hosszasan üldözöd a nagymenőket, mire megtanulod hogyan fékez Hakkinen. Hogyan lélegzik Schumacher. Hogyan kávézik Frentzen.
Csupán egy módja van, hogy közelebb kerülj az akcióhoz, de hidd el, annyi pénzed nincs.
All rights reserved. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd.. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved.
www.playstation-europe.com/f1-99
FORMULA ONE 99
PlayStation
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!
PSYGNOSIS
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP